

Joystick
Alles was Computern Spaß macht
6,50 DM 52 Ös 6,50 sfr
ISSN 0935-9273
6 DMV
2. Jahrgang
Juni 1989
THALION'S WARP
Kleines Softwarehaus ganz groß!
LARRY'S DADDY IN DEUTSCHLAND
Interview mit AL LOWE von Sierra
SENSATIONELL ATARIS COMEBACK
Das 7800-Pro-System auf dem Prüfstand
INFOCOM ZEIGT ZÄHNE
Battletech im Test
Null Problemo ALF für SEGA

JOYSTICK bringt SCHWUNG ins Spiel!

Mit einem JOYSTICK-Abo kommt regelmäßig die große Welt des Computerspiels zu Ihnen nach Hause.

Im Inland und West-Berlin:

für 6 Ausgaben	32,– DM
für 12 Ausgaben	64,– DM

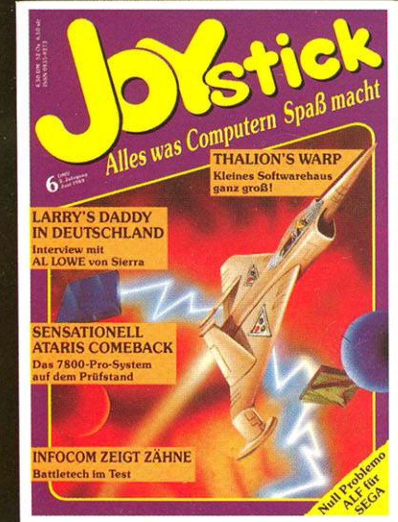
Im europäischen Ausland:

für 6 Ausgaben	45,– DM
für 12 Ausgabe	90,– DM

Im außereurop. Ausland:

für 6 Ausgaben	60,– DM
für 12 Ausgaben	120,– DM

Bitte Bestellkarte benutzen



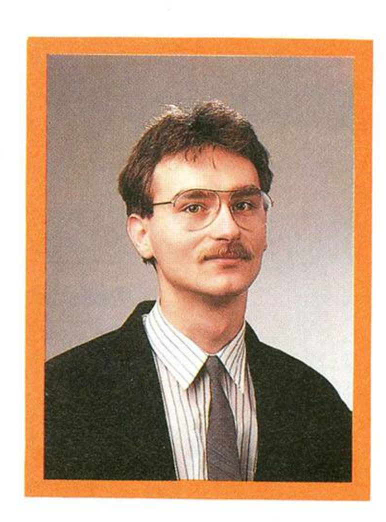
Widerrufsrecht: Wir garantieren jedem Abonnenten das Recht, seine Bestellung innerhalb einer Woche nach Abschluß schriftlich zu widerrufen. Die rechtzeitige Absendung des Widerrufsschreibens genügt zur Fristwahrung.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

EDITORIAL

Wo... soll das alles enden? Wenn man den aktuellen Soft- und Hardwaremarkt betrachtet, verdient die Entwicklung der Konsolen besondere Aufmerksamkeit. Neben den etablierten Systemen drängen neue Konsolen auf den Markt. Ob PC-Engine, Konix oder Atari 7800, das Angebot an Systemen und Software ist mehr als reichhaltig. Welches System sich in Zukunft durchsetzen wird, ist mehr als fraglich, wenn man die gebotene Vielfalt in seine Überlegungen einbezieht. Neben preiswerten Geräten mit akzeptablen Leistungen stehen Konsolen mit eindrucksvoller Grafikpower und einem Preis, der in die Nähe von vielseitigeren Computern reicht. Allerdings steht kaum ein Entscheidungszwang zwischen Konsole und Computer an, da die Einsatzmöglichkeiten der Konsolen naturgemäß stark eingegrenzt sind. So sollte man die Konsolen als Bereicherung des Hard- und Softwaremarktes sehen und nicht als Konkurrenz zu etablierten Computersystemen.
Für alle Konsolenfans haben wir in dieser Ausgabe einen Leckerbissen parat. Das Telespielsystem Atari 7800 zeigt, daß auch in Zukunft die Entwicklung auf diesem Sektor nicht stehenbleibt.

Erstmalig werden Sie in dieser Ausgabe von JOYSTICK eine neue Rubrik finden. Auf vielfachen Wunsch haben wir für Sie den Konverter eingerichtet, in dem wir Sie über Umsetzungen von bestehenden Programmen auf dem laufenden halten wollen. Denn was auf dem C64 oder auf einer der Konsolen für Furore sorgte, ist meist auch für den Computerbesitzer interessant.
Neben den Konvertierungen von Automaten und Konsolen finden auch immer mehr angrenzende Medien Zugang zum Computer. Brettspiele mögen hier als Stichwort dienen, und der Anfang ist mit Spielen wie Schach, Dame oder Backgammon bereits lange getan. In unserem Schwerpunkt zum Thema Brettspielumsetzungen werden Sie manches Programm finden, das als Brettspiel bereits zu Ihren Favoriten zählte, aufgrund des umständlichen Handlings aber mehr oder weniger ein Schattendasein in der heimischen Spielesammlung führte. In einem weiteren Schwerpunkt dieses Heftes geben wir Ihnen Informationen zu einem Genre, das untrennbar mit der Entwicklung der Computerspiele verknüpft ist.
Jump-and-Run-Spiele gehören mit zu den ersten Umsetzungen für Homecomputer. Grund genug für JOYSTICK, Ihnen die Klassiker und die Neuentwicklungen in diesem Genre in einem Überblick vorzustellen. In diesem Zusammenhang werden Sie sicher das eine oder andere Programm finden, das seinerzeit für Begeisterung sorgte, im Zuge der ständigen Neuentwicklungen jedoch schnell in Vergessenheit geriet. Denn wer kann sich heute noch an den "Miner 2049" erinnern?



Herzlichst Ihr

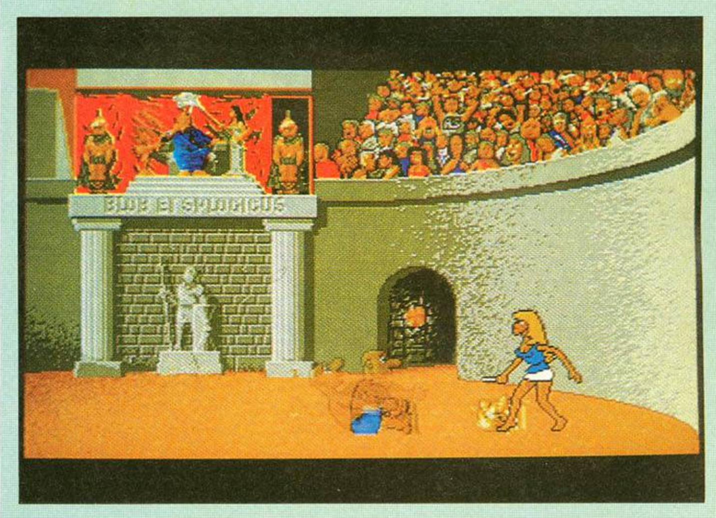
Markus Matejka

Markus Matejka

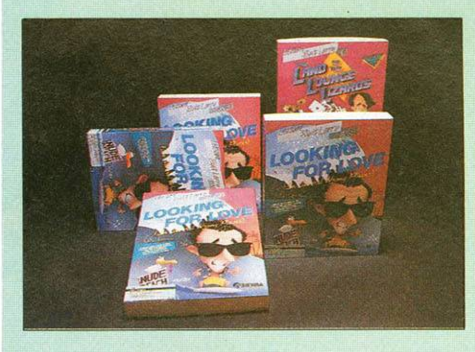
In diesem Heft

Software Review

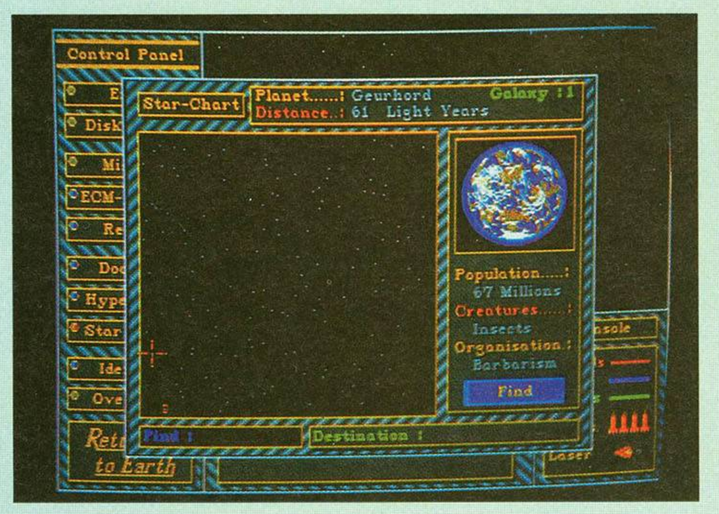
Wettbewerb



I Ludicrus: Begleiten Sie den mutigen Löwenbezwinger in den Sand der Arena! Näheres S. 25



Gewinnen Sie mit Larry! 15 von Al Lowe handsignierte Programme warten bereits auf die glücklichen Gewinner! S. 24



Return to earth: futuristische Handelssimulation á la Elite auch auf dem Public-Domain-Markt erhältlich S. 95

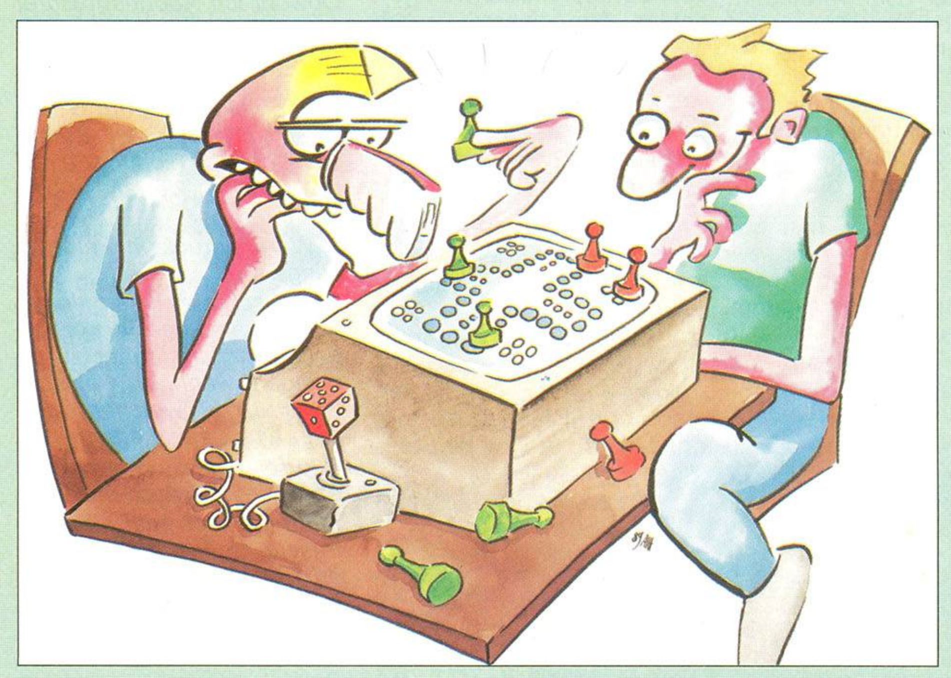




JOYSTICK entführt Sie in die faszinierende Welt des Jump-&-Run-Genres. Nähere Informationen S. 28



Das Atari 7800-Pro-System: JOYSTICK hat dieses neue System für Sie unter die Lupe genommen. S. 84



Brettspiele auf dem Computer: JOYSTICK zeigt die Zusammenhänge zwischen Brettspielen und Computerumsetzungen auf S. 76

Bericht

Cartridge Games

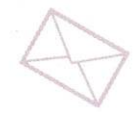
Public Domain

Helpline

Rubriken



BRIEFE



Umsetzungen

Ich lese Ihre Zeitschrift seit der ersten Ausgabe und muß sagen, daß Sie den (Spiel)punkt getroffen haben. Der Inhalt ist o.k., wenngleich ich persönlich auf die Cartridge Games verzichten könnte (bin PC Besitzer).

Als Anregung vielleicht folgende Punkte:

– Ist es möglich, einmal eine Übersicht über alle Spielprogramme, aufgeteilt nach Systemen, zu veröffentlichen, mit der Angabe, um was für eine Art Spiel es sich handelt (Textadventure, Simulation, usw.)? Diese Rubrik könnte dann monatlich fortgesetzt werden.

– In Ihren Software Reviews wird immer nur das System angegeben, für welches das Programm umgesetzt worden ist. Nun ist es aber so, daß ein Programm, welches heute nur auf einem C-64 läuft, in einigen Wochen und Monaten auch für andere Systeme erhältlich ist. Hier fehlt mir eine monatliche Übersicht über die Umsetzungen solcher Programme. Die Rubrik "News" ist mir hierfür etwas zu unübersichtlich. Auch wäre der Hinweis nicht schlecht, in welchem früheren JOYSTICK-Heft dieses Programm bereits vorgestellt wurde. (Ich beschäftige mich nämlich nur intensiver mit den Reviews für MS-DOS-Programme.)

– Wie wäre es mit einer Art Hitparade für Spielprogramme? Jeder bekommt die Möglichkeit, monatlich fünf seiner Lieblingsprogramme für die Hitparade anzugeben. Auch hier wäre eine Aufteilung für C-64, Atari ST, Amiga und PC denkbar.

– Des weiteren vermisse ich Kleinanzeigen. Vielleicht könnten Sie mir eine Anzeigenpreisliste zuschicken?

– Zum Schluß noch eine Kritik zur Helpline. Ich finde es nicht gut, Komplettlösungen zu veröffentlichen. Diese Art von Hilfe bringt einen meiner Meinung nach um den ganzen Spielspaß. Selbst wenn man versucht, nur eine bestimmte Stelle, an der man hängt, nachzulesen, bekommt man trotzdem mehr Informationen mit, als man eigentlich haben wollte. Ganz zu schweigen von der Selbstdisziplin, die es kostet, diese Seiten beim Lesen des Heftes zu ignorieren. Lieber also schwerpunktmäßige Hilfe nach konkreter Anfrage oder Zusendung von Komplettlösungen gegen Rückporto.



Horst Rokitte
Finnentrop-Heggen

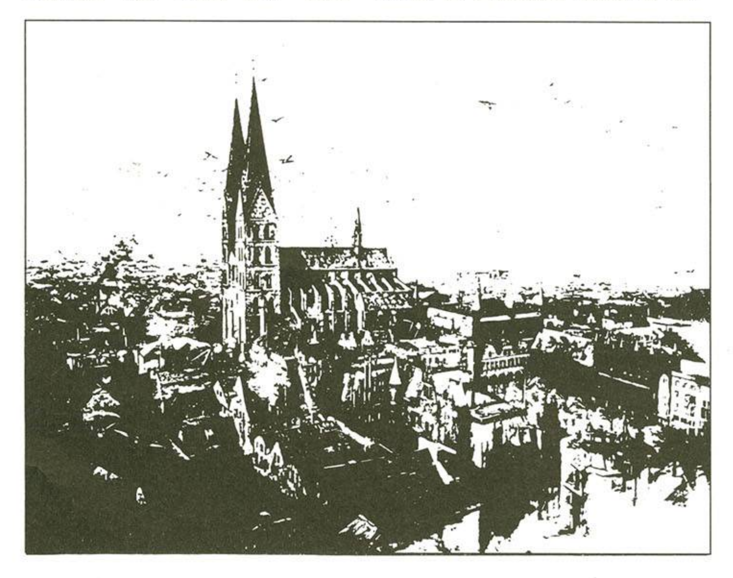
Red.:
Natürlich möchten wir zu diesem Fragenbündel Stellung nehmen. Eine Übersicht über die verfügbaren Spiele wäre zwar wünschenswert, jedoch sprechen zwei Gründe dagegen. Zum einen unterliegt der Softwaremarkt derart schnellen Bewegungen, daß eine entsprechende Liste nie aktuell sein könnte. Zum anderen kämpfen wir jetzt schon um den knappen Raum innerhalb der Zeitschrift. Wir sind der Meinung, daß die Vorstellung neuer Spiele einen größeren Informationsgehalt bietet, als eine Liste der verfügbaren Spiele. Diese Information können Sie übrigens bei gutsortierten Softwarehandlungen in Form eines Kataloges bekommen.

Die Systembezeichnungen, mit denen wir unsere Systeme versehen, orientieren sich grundsätzlich an der Verfügbarkeit zum Zeitpunkt der Erstellung der Review. Nur zu oft verschieben sich angekündigte Umsetzungen erheblich. Um diese Lücke aber auszufüllen, werden Sie ab dieser Ausgabe von JOYSTICK eine neue Rubrik, den Konverter, vorfinden, in dem wir auf Umsetzungen bestehender Programme gezielt eingehen.

Die Frage nach einer Hitparade war auch bei uns in der Redaktion schon öfter Gegenstand verschiedener Diskussionen. Allerdings haben andere Softwarezeitschriften dort bereits Hitlisten eingerichtet. Aus diesem Grund wollen wir Ihnen auf dem zur Verfügung stehenden Raum lieber neue Software vorstellen.

Kleinanzeigen werden wir auch in Zukunft nicht in unsere Zeitschrift aufnehmen. Die Erfahrung in anderen Magazinen hat gezeigt, daß sich diese durchaus wünschenswerte Einrichtung nur allzu leicht zu einem Forum für Hacker, Cracker und Datendiebe entwickelt. Aus diesem Grund nehmen wir (leider) von einer solchen Einrichtung Abstand.

Die angesprochenen Komplettlösungen stellen in der Tat ein zweischneidiges Schwert dar. Auf der einen Seite erreichen uns täglich Briefe mit entsprechenden Anfragen, insbesondere kurze Zeit, nachdem das Programm erschienen ist. Häufen sich Anfragen zu einem bestimmten Programm, nehmen wir die entsprechende Komplettlösung in unsere Helpline auf, um so einen möglichst umfassenden Service für unsere Leser bieten zu können. Außerdem steht für Detailfragen auch noch unsere Hotline an jedem Mittwoch in der Zeit von 17.00 bis 20.00 Uhr zur Verfügung. Komplettlösungen sowie gezielte Tips können auch nach wie vor bei uns in der Redaktion angefordert werden.



Listings

Obwohl ich Abonnent Eurer Zeitschrift bin, entdecke ich in jeder Ausgabe die gleichen Mängel und möchte nachdrücklich darum bitten, diese zu beseitigen, da ich weiß, daß ich nicht der einzige Leser bin, den diese Dinge stören!

1. Warum druckt Ihr keine Listings ab?

2. Oft schreibt Ihr in kleineren Artikeln über Spiele, vergeßt aber fast immer zu erwähnen, wann, zu welchem Preis und für welchen Computertyp sie erscheinen werden.

Abschließend noch ein Tip: Schreibt doch mal eine Extraseite mit den Adressen der Softwarevertriebe Eurer getesteten Spiele. Es wäre wirklich eine große Hilfe bei der Beschaffung dieser Spiele.

Alexander Eiffler,
Hockenheim

Red.:
Zu der Frage nach fehlenden Listings ist folgendes zu sagen: Da wir eine systemübergreifende Zeitschrift sind, stellt sich zunächst die Frage, für welchen Computertyp ein Listing abgedruckt werden sollte. Auf Anhieb stehen da schon einmal der C-64, Amiga, Atari ST, MS-DOS und der CPC im Raum. Wollten wir zu jedem Computertyp der Gerechtigkeit halber auch nur ein Listing abdrucken, würde dies natürlich auf Kosten der Helpline und der Software Reviews gehen. Allerdings gibt es einen Ausweg. In anderen Publikationen des DMV-Verlages, wie der **DOS, der PCpur oder der PC Amstrad** sind jede Menge Listings zu finden, die auch den Spielefreund nicht im Regen stehen lassen. In einer dieser Zeitschriften werden Sie dann sicherlich das eine oder andere Listing finden, daß Ihren Vorstellungen entspricht. Wir hoffen, Ihnen mit dieser Information zumindest ein wenig helfen zu können.

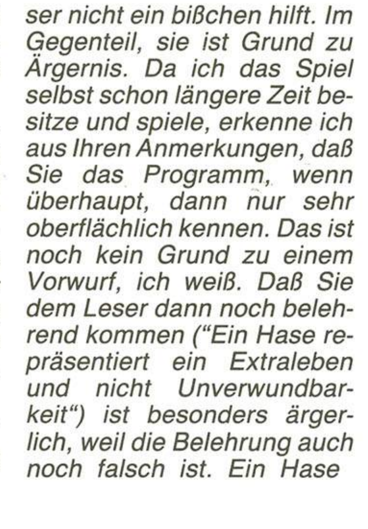
Die Spiele, die wir im Rahmen unserer News vorstellen, befinden sich zum Zeitpunkt der Berichterstattung oft noch in Arbeit. Aus diesem Grund verzichten wir auf Nennung von Preis, System und Erscheinungsdatum, da wir Sie einerseits möglichst präzise informieren wollen, auf der anderen Seite Preis und Erscheinungsdatum sowie Computertyp oft regen Wandlungen unterliegt. Liegt die Endversion des Programmes vor, finden Sie in der Review die zur Zeit verfügbaren Systeme und den Preis, in unserer neugeschaffenen Rubrik "Konverter" werden wir Sie in Zukunft auch über Umsetzungen bereits bestehender Spiele informieren.

Atarifeindlich?

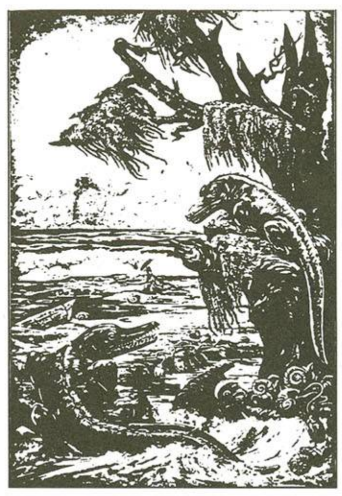
Kann es angehen, daß Sie ein kleines bißchen Atarifeindlich sind? In Ihrer letzten Ausgabe waren lediglich vier Fotos von zwei ST-Programmen zu finden. Wir sind von dieser Tatsache sehr betroffen, da uns das Konzept Ihrer Zeitschrift zusagt.

Wie Sie aber zugeben müssen, steht der Atari ST dem Amiga in punkto Grafik kaum nach. Da die meisten Amiga-Spiele 1:1 -Umsetzungen vom ST sind, hätte der beliebte (nicht nur bei uns) ST mehr Berücksichtigung von Ihnen verdient. Ansonsten kann Ihre Zeitschrift so bleiben, wie sie ist.

M.Buthmann, M. Würfel
Eutin







Red.:
Um es vorwegzunehmen: Wir sind keineswegs Atarifeindlich. Alle Systeme genießen bei uns den gleichen Stellenwert. Leider ist das Softwareangebot im Hinblick auf die Systeme ständigen Schwankungen unterworfen. Und so kann es schon einmal vorkommen, daß in einem Heft – unbeabsichtigt – mehr über Amiga Games als Atari Games berichtet wird. Auf längere Sicht gesehen wird es sicherlich auch das eine oder andere Heft geben, in dem die Situation genau umgekehrt ist.

Spieletips

In Ihrer Helpline in Heft 4/89 beantworten Sie eine Frage zu dem Spiel "Head over Heels". Dazu ist festzustellen, daß Ihre Antwort dem Leser nicht ein bißchen hilft. Im Gegenteil, sie ist Grund zu Ärgernis. Da ich das Spiel selbst schon längere Zeit besitze und spiele, erkenne ich aus Ihren Anmerkungen, daß Sie das Programm, wenn überhaupt, dann nur sehr oberflächlich kennen. Das ist noch kein Grund zu einem Vorwurf, ich weiß. Daß Sie dem Leser dann noch belehrend kommen ("Ein Hase repräsentiert ein Extraleben und nicht Unverwundbarkeit") ist besonders ärgerlich, weil die Belehrung auch noch falsch ist. Ein Hase kann a) zwei Extraleben, b) Unverwundbarkeit, c) hohe Sprungkraft für Heels und d) Schnelligkeit für Head bedeuten! Auch Ihre weiteren Ausführungen gehen weit am Problem des Lesers vorbei. Daß die Tasche mitgenommen werden kann und wie sie benutzt wird, ist Herrn Schletterer längst bekannt, sonst wäre er nämlich nie dahin gekommen, wo er jetzt feststeckt. Falsch ist hier nun wieder, daß der Eindruck erweckt wird, man könne Gegenstände beliebig mitnehmen. Das funktioniert nur in einem Raum. Bei Zimmerwechsel ist die Tasche wieder leer. Aber vielleicht haben Sie sich nur unklar ausgedrückt. Nun aber der Tip für Herrn Schletterer:

– Lassen Sie den Raum mit den Fließbändern am besten in Ruhe, es sei denn, Sie beherrschen ihn im Schlaf.

– Um Heels zum Markt zu bekommen, müssen Sie im Raum davor (der mit den vier Steinen) die linke Tür nehmen. Der Rest ist dann einfach (bis zum Markt).

Aber auch ich wäre für Tips zu diesem Spiel noch dankbar. Drei Kronen habe ich mit List und Tücke ergattern können. Die Kronen von Bookworld und Blacktooth Castle erreiche ich jedoch nicht. Auf beiden Welten bleibe ich hängen. Hat jemand Tips oder Karten dazu? Zum Schluß eine Anregung, denn Kritik soll ja konstruktiv sein. Trennen Sie doch die Fragen, zu denen Sie definitiv eine Antwort haben, von solchen, bei denen Sie passen müssen. Letztere werden per Rubriküberschrift an die Leser weitergegeben (Motto z.B. Wer weiß mehr?). So ersparen Sie sich auch Floskeln wie "Das ist eine interessante Frage...", die lediglich Platz fressen. Ansonsten kann ich nur sagen: "Weiter so".

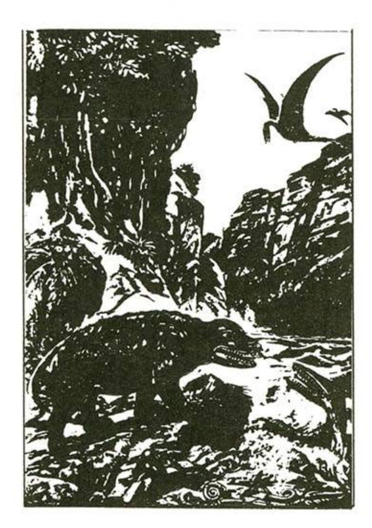
Mit freundlichen Grüßen
M. Wagner
Berlin

Red.:
Gute Tips helfen weiter, und es zeigt sich, daß es nicht reicht, ein Spiel 'mal schnell einzuladen' und nachzusehen, wo es hängt. So ist die vermeindlich belehrende (mea culpa, mea maxima culpa) Antwort zustande gekommen. Insofern ist es toll, daß Herr Wagner nicht nur Kritik übte, sondern auch seine "Head over Heels"-Erkenntnisse weitergab. Auf jeden Fall wollen wir JOYSTICKs nicht den Schulmeister in Sachen Spiele herauskehren, das steht uns bei aller Kompetenz nicht zu.

Was die Anregung einer neuen Rubrik für Leserbriefe betrifft, die wir nicht beantworten können, gut. Eine Idee, über die wir nachdenken sollten. Also liebe Leser, wenn Sie ebenfalls so eine Seite vermissen, bzw. glauben, daß Ihre JOYSTICK mit einer solchen Seite mehr für Sie bringt, halten Sie Ihre Meinung nicht hinter dem Berge, lassen Sie's uns wissen.

Leserbriefe





Liebe Redaktion

Können Sie mir die Adresse der Firma Electronic Arts angeben? Ich danke schon jetzt.

Mit freundlichem Gruß
Eugen Roder

Red.:
Die Firma Electronic Arts wird in Deutschland durch die Firma Rushware, 4044 Kaarst, Bruchweg 128 vertreten.

Herkules-Karte

Als ich mir letztes Jahr einen PC zugelegt habe, wollte ich damit nicht nur Textverarbeitung bewältigen, sondern ihn auch als Alternative zum Spielen benutzen.
Als besonders interessant haben sich dabei Spiele von Sierra, z.B. Larry, Space Quest oder Kings Quest herausgestellt, da sie mich einerseits aufgrund ihrer Aufmachung, ihres hohen Spielwertes und des vielseitigen Humors ansprechen, andererseits mir aber auch als Besitzer einer Hercules-Karte die Möglichkeit geben, das Spiel unter dieser Grafikkarte zu benutzen.
Meine Enttäuschung war daher groß, als ich feststellen mußte, daß die neuen Sierra Spiele wie Larry II, Police Quest II oder Kings Quest IV die Verwendung einer Hercules-Karte nicht mehr vorsehen, sondern nur noch für Farbbildschirme ausgelegt sind. Meine Frage an Sie ist daher, ob es in nächster Zeit geplant ist, auch eine Hercules-Version dieser neuen Spiele auf den Markt zu bringen?
In diesem Zusammenhang möchte ich Ihnen einen Verbesserungsvorschlag für Ihre Zeitschrift anbieten. Gerade die PC-Benutzer mit einer Hercules-Karte stellen sich bei den unterschiedlichen Games die Frage, ob dieses Spiel auch auf Hercules läuft, um schon im Vorfeld des Spielekaufs nach diesem Kriterium zu selektieren, bestünde die Möglichkeit, daß Sie in Ihren Softwarereviews bei den Spielbewertungen eine entsprechende Kennzeichnung, wie z.B. in der PCpur eingeführt, dazusetzen könnten.

Red.:
Leider ist die Hercules-Grafikkarte nie so richtig von den Spieleherstellern akzeptiert worden. Sicherlich, viele Besitzer einer solchen Karte wollen auf Ihrem Computer auch spielen, aber scheinbar nicht genug. Nachfrage regelt das Angebot.
Hinzu kommt ferner, daß in den USA, Sierras Heimat, die PCs im wesentlichen bereits mit Grafikkarten ausgestattet sind. Als Beispiel mag hier der Tandy dienen, ein hierzulande fast völlig unbekannter Computer, der sich in den USA großer Beliebtheit und Verbreitung erfreut. Die Hercules-Karte hingegen ist nur wenig verbreitet. Was die neuen Sierra-Spiele betrifft, so könnte unter Umständen ein resetfester Grafikemulator weiterhelfen. Jedoch sind Sie hier erst einmal auf eigene Experimente angewiesen, da auch wir hier nicht auf Erfahrungswerte zurückgreifen können.

Jonny Joystick

Seit nunmehr drei Ausgaben verfolge ich nun nicht nur die Entwicklung Ihres Magazins im allgemeinen, sondern auch Jonny Joystick, den Protagonisten Eures Comicstrips. Als großer Comicfan muß ich Jonny große humoristische Qualitäten bescheinigen. Ich hoffe, Ihr plant einmal eine Sammlung aller JJ-Strips als Taschenbuch oder Sonderheft.

Robert Salzman
Stuttgart

Red.:
Über einen JJ-Sammelband werden wir nachdenken, wenn wir genügend JJ-Strips zusammen haben, um ein Paperback zu füllen. Allerdings werden Sie darauf wohl noch eine Weile warten müssen. Zum einen haben wir pro JOYSTICK nur Platz für einen einseitigen JJ-Strip, zum anderen macht sich Herr Alff die Erstellung neuer Strips alles andere als leicht. Von drei Ideen zu einem neuen Comic werden in der Regel zwei verworfen.



Filmumsetzungen

In den letzten Jahren ist mir aufgefallen, daß es immer wieder Spiele gibt, die sich an einen großen Erfolgsfilm anlehnten. Als Film- und Computerspielfan habe ich mir auch das eine oder andere Spiel zum Film gekauft, damit aber in der Regel nur schlechte Erfahrungen gemacht. Ohne nun meinen Ärger im Detail zu erläutern, möchte ich fragen, woran das liegen mag?

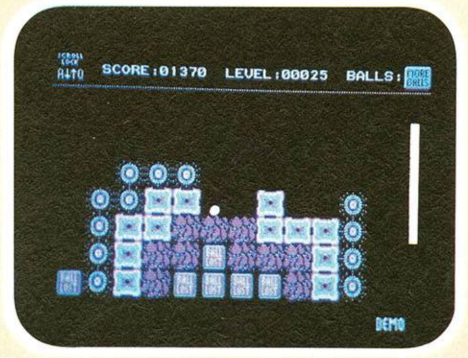
Oliver Kraft
Coppenroth

Red.:
Es scheint so, als habe Herr Kraft gerade die unrühmlichen Beispiele für Computerspieladaptionen nach Filmen erwischt. Sicherlich gab es in der Vergangenheit mehr als ein Spiel, das sich einen großen Filmnamen als Titel gab und dann auf dem Monitor nicht hielt, was der Name versprach. In jüngerer Zeit hat sich dieses zum besseren gewendet. Wahrscheinlich weil die Softwareindustrie gespürt hat, daß es nicht ausreicht, einen großen Namen vor sich herzuschieben. Andererseits glauben wir, daß auch die Filmproduzenten selbst gemerkt haben, was da mitunter für Schindluder mit ihren Filmhelden betrieben wurden. Als Beispiel mögen die Lucasfilm Productions stehen, die sich auch einen Namen als Produzenten anspruchsvoller Computerspiele gemacht haben. Die Spiele, die auf der Star-Wars-Trilogie basieren, sind wirklich spielbar, und man kann nicht sagen, daß hier nur eine schnelle Mark verdient werden soll.
Die Redaktion behält sich Kürzungen eingesandter Leserbriefe vor. Namen und Anschriften sind der Redaktion bekannt.









Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 129 Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 185
Für MS-DOS erhältlich

49,-DM *

PC-SPIELEBOX NO.1

BIMBO II

Das Geschicklichkeitsspiel für den PC überhaupt!
Wie in einem Squashcourt spielen Sie einen Ball von rechts nach links durch einen auf drei Seiten geschlossenen Bildschirm. Auf der offenen Seite müssen Sie mit Ihrem Schläger verhindern, daß der Ball ins Aus geht. Im Spielfeld selbst befinden sich unterschiedliche Hindernisse, die jedes für sich, unterschiedliche Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf haben. So gibt es Blöcke, die dem Spieler, sobald sie getroffen wurden, einen Extraball gutschreiben. Andere wiederum ziehen einen Ball ab, zählen Bonus, verschnellern das Spiel und und und...
Ist es Ihnen gelungen, alle Hindernisse zu beseitigen, gelangen Sie in das nächste Bild von Bimbo, das Sie wiederum mit neuen Hinderniskonstellationen konfrontiert.
Aber Bimbo ist mehr als nur ein Spiel. Mittels des zum Programm gehörenden Editors sind Sie in der Lage, sich genau die Bilder zusammenzusetzen, die Sie gerne spielen möchten.

BOUNCER

Bouncer versetzt Sie hinter das Lenkrad eines ganz besonderen Automobils. Das Bounce'O'mobil kann springen. Daß es dies nicht nur aus Spaß an der Freude tut, wird spätestens beim ersten Felsbrocken klar, der Ihnen den Weg versperrt. Nun sind Sie gefordert, überspringen Sie das Hindernis. Jedoch werden Sie nicht nur durch herumliegende Findlinge gehandicapt. So manche Brücke, die Sie auf Ihrer Fahrt überqueren müssen, ist eingestürzt, tollwütige Vögel versuchen, sich aus der Luft auf Sie zu stürzen, Straßensperren blockieren den Weg, und der rachsüchtige Pilot einer Sportmaschine stellt Ihnen nach.
Wird es Ihnen gelingen, die Staße bis zu ihrem Ende zu fahren?
Bouncer, die PC-Variante eines erfolgreichen Arcade Automaten, wurde 100% in Maschinencode geschrieben.

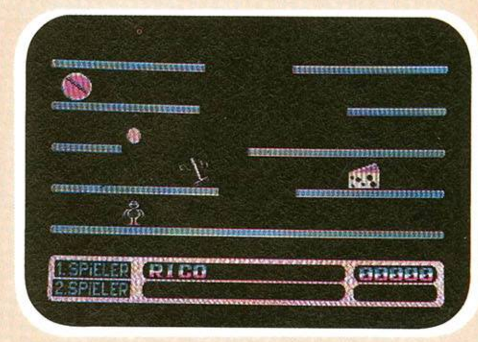
PC-SPIELEBOX NO.2

JACKEY

Hier erwartet Sie ein Geschicklichkeitsspiel der besonderen Art.
Sie steuern einen kleinen Roboter, der von Ebene zu Ebene springen kann. Allerdings stehen diese unter Strom, so daß Jackey versuchen muß, durch die Lücken zu springen, ohne die Ebenen von unten zu berühren. Dabei gilt es natürlich, möglichst nicht die vielen Monster zu berühren, die Jackey das Leben schwer machen. Auf der anderen Seite können Sie auf Ihrem Weg nach oben eine ganze Reihe von Boni einsammeln, die Ihren Score gehörig aufpolieren können. Programmiert von Hartmut Pfarr, dem bekannten DMV-Autor, verspricht Jackey ein echter Renner zu werden. Versäumen Sie also auf keinen Fall die aufregenden Abenteuer des kleinen Roboters Jackey.
Die Abenteuer des kleinen Jackey sind im System MS-DOS erhältlich.

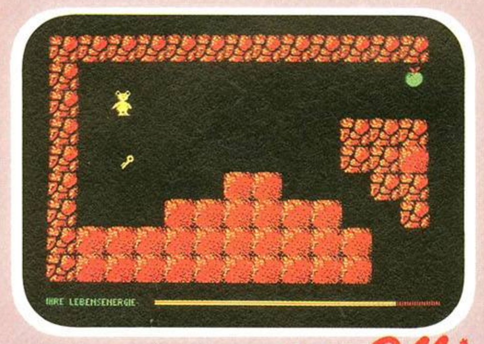
STARVISION

Ein excellentes Shoot'em up auf Ihrem PC!
Besteigen Sie Ihr Schiff und retten Sie den Mond. Außerirdische Kreaturen haben sich dort eingenistet und behindern die Aktivitäten der Menschen. Deshalb ist es jetzt Ihre Aufgabe, den Mond von diesen Wesen zu befreien. Die größte Hilfe bei Ihrer Aufgabe ist Ihr kleines Raumschiff, daß Sie im Verlauf dieses Spieles mit zahlreichen Extrafeatures ausrüsten können. Trotzdem keine einfache Aufgabe, da die Außerirdischen bereits mehrere Stützpunkte eingerichtet haben. Wenn Sie den ersten Sektor gesäubert haben, bekommen Sie einen Bonus und können sich am nächsten versuchen. Starvision verspricht somit viele Stunden spannender Unterhaltung.
Starvision ist im System MS-DOS erhältlich.



Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 1291 Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 1292

49,-DM *



5 1/4" Disk. Best.-Nr. 186
3 1/2" Disk. Best.-Nr. 187

49,-DM *

Underground Strategie & Action für Ihren PC!

Jetzt neu

Wer denkt, daß unter der Erde tiefer Friede herrscht, der irrt sich gewaltig. Unbemerkt von uns, den oberirdischen Betrachtern, spielt sich unterhalb der Erdoberfläche so manches Drama im Verborgenen ab.

Underground, so der Titel des neuesten Hits von DMV, beleuchtet die Vorgänge unter der Erde. Begleiten Sie den kleinen Maulwurf, den Star dieses Programms, bei seinem heroischen Kampf gegen seine greulichen Feinde, und helfen Sie Ihm, den Ausweg aus den finsteren und lichtlosen Katakomben des Schreckens zu finden.

Doch erwarten Sie keine langweiligen Grabespiele, wie man bei einem Maulwurf vermuten könnte! Spätestens, seit prominente Frösche Eigentumswohnungen bewohnen, haben sich die Standards im Tierleben durchgreifend geändert.

Maulwürfe, die up to date sind, haben Ihr Labyrinth beispielsweise mit hochmodernen Beam-Stationen ausgerüstet, die einen zeitsparenden Transport zwischen abgelegenen Teilen des Systems ermöglichen.

In Actioneinlagen müssen Feinde in ihre Schranken verwiesen werden, die den kleinen Maulwurf zum Fressen gern haben. Eine Landkarte erleichtert die Orientierung innerhalb der jeweiligen Labyrinth-Ebene, diese Karte muß allerdings erst gefunden werden. Bei der Suche ist so mancher Gegenstand zu finden, der das Abenteuer erleichtern kann, so gibt es Nahrung, die die schwindenden Kräfte wieder aufstockt, eine Fackel, mit der lichtscheues Gesindel vertrieben werden kann, kleine Items, die den Maulwurf für kurze Zeit zum unbesiegbaren Superhelden machen, und, und, und.

Wenn Sie Streit mit potentiellen Gegnern anfangen, können Sie Ihre Zielgenauigkeit im Steinwurf unter Beweis stellen, um Ihre Feinde Mores zu lehren.

Wird es Ihnen gelingen, den kleinen Maulwurf aus den Katakomben des Schreckens zu befreien?

Die Abenteuer des kleinen Maulwurfes sind für das System MS-DOS (CGA) erhältlich.



WAS IST
Vendetta ?
BLUTRACHE
SUEDAMERIKANISCHES,
KLEINES NAGETIER
MARTIN 3000
SABINE 3000
BERND 3500
JOGI 3000
MARTIN, DU
BIST AN DER
REIHE !

JETZT NEU!

Die Know-PC-Ergänzungsdiskette:
20 neue Wissensgebiete
5 1/4"-Disk Best.-Nr. 1293
3 1/2"-Disk Best.-Nr. 1294
29,– *

KNOW-PC – Frage- und Antwortspiel der Extraklasse

- kann eine **unbegrenzte** Anzahl von Fragen und Antworten verwalten!
- bietet die Möglichkeit, **eigene** Fragen in einem **selbstgewähltem** Wissensgebiet einzugeben, und zwar mit einem **komfortablen** Editor!
- besitzt eine **Supergrafik!**
- ist spielbar mit 1 bis 4 Einzelspielern oder in Gruppen mit einem Vielfachen davon!
- muß man mit Strategie spielen, da der Beste in jedem Wissensgebiet am Ende noch Zusatzpunkte bekommt!
- verlangt **keinerlei** Programmierkenntnisse!
- wird mit 13 verschiedenen Wissensgebieten ausgeliefert!
- kann auch für andere Zwecke Verwendung finden, z.B. als Vokabeltrainer

Konfiguration:
PC XT/AT mit 512 KByte oder mehr, 1 Diskettenlaufwerk oder Festplatte, MS-DOS ab Version 2.0 oder größer, für Farbgrafik, Monochrom, Hercules oder EGA.
5 1/4"-Disk Best.-Nr. 161
3 1/2"-Disk Best.-Nr. 162

49,-DM *

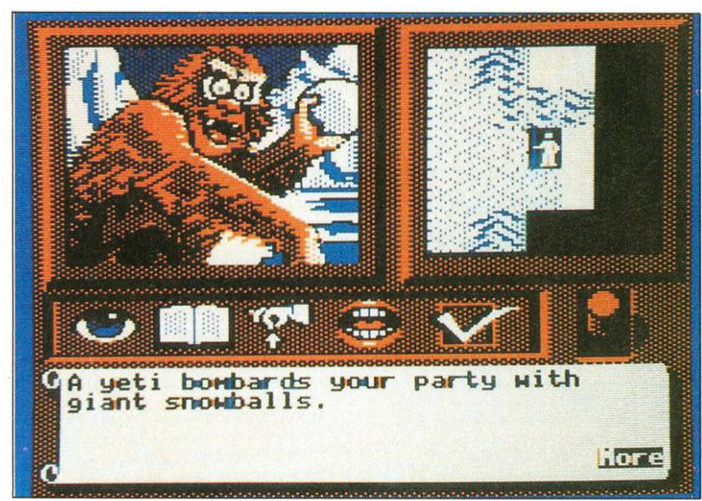
* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen für das Inland 3,– DM bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung. – Unverbindliche Preisempfehlung – Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

Bücher
Software
Zeitschriften
Postfach 250
3440 Eschwege
DMV
Daten- und Medienverlag



Der Zauberlehrling

Eine neue Dimension des Fantasy-Rollenspiels verheißt Microprose mit seinem neuen Titel Tangled Tales. In der Rolle eines Zauberlehrlings gilt es, verwunschene Häuser, mittelalterliche Burgen und allerlei andere Baulichkeiten nach verborgenen Geheimnissen zu untersuchen. Im Laufe des Spieles werden dem Spieler 50 unterschiedliche Charaktere begegnen, die dafür sorgen, daß das Spielen nicht langweilig wird. Tangled Tales wird, wie schon Times of Lore, über ein einfach zu handhabendes Menüsystem gesteuert. Microprose wird Tangled Tales zunächst auf dem C64 und MS-DOS-Computern veröffentlichen, weitere Versionen werden folgen.



Bildschirmfoto: Tangled Tales

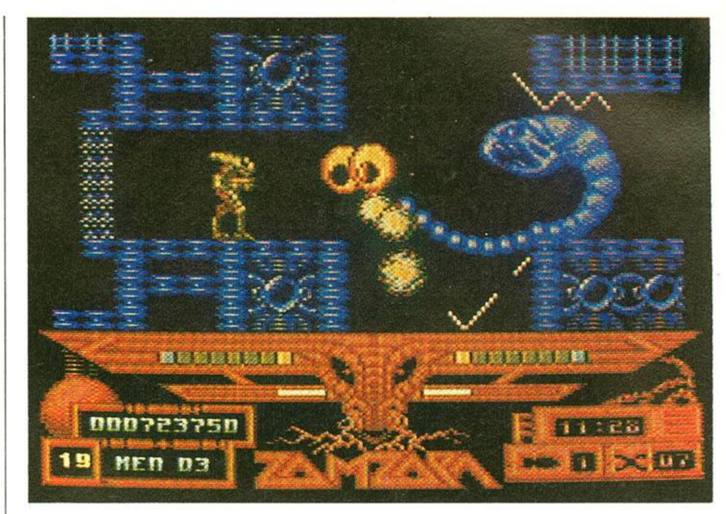
Computerschule Donauzentrum

Sie haben einen Computer und können nicht programmieren? Das muß nicht sein, denn mittlerweile existieren mehrere sogenannte Computercamps, in denen Sie die Programmierung Ihres Rechners erlernen können. In Österreich kann man sich über diese Camps unter folgender Adresse informieren:

Computerschule Donauzentrum
A-1220 Wien
Siebeckstr. 7/3
Tel.: 0222/23 04 81

Neue Hotline

Die Firma Rushware bietet ihren Kunden seit dem 17.04.89 einen neuen Service an. Montags und donnerstags steht jedem User in der Zeit von 15.00 bis 19.00 Uhr eine telefonische Hotline zur Verfügung. Unter der Rufnummer 02101-63757 können Anwender, die Probleme mit diesem oder jenem Programm haben, sich hier den Rat der Rushware-Experten holen. Sollten die Rushware-Leute mal nicht sofort helfen können, halten sie Rücksprache mit den Programmherstellern und rufen dann zurück. Außerhalb der oben angegebenen Zeit steht dem Käufer ein Anrufbeantworter zur Verfügung.



Bildschirmfoto: Zamzara

Hewson macht Dampf

Die englische Softwarefirma Hewson überschüttet den deutschen Markt wieder einmal mit jeder Menge neuer Spiele.

Da wäre als erstes **Zamzara** für den C64:
Kämpfen Sie sich Ihren Weg zu dem Rettungsschiff frei, mit der Aufgabe den riesigen Laborkomplex zu retten, bevor eine nukleare Zeitbombe explodiert. Zerstören Sie alle Aliens, die Sie angreifen, mit den Ihnen zur Verfügung stehenden Waffen: Photonen-Laser, Nuklear-Laser, Minen und Raketen. Sammeln Sie aber auch die Flaschen mit den Genteilchen auf, die Ihnen auf Ihrem gefahrvollen Weg begegnen werden. Sie spielen im wesentlichen eine große Rolle im Finale, in dem es darum geht, den verrückten Wissenschaftler zu eliminieren. Zamzara wurde von Jukka Tapanimaki, dem Autor von Netherworld, entwickelt, die Musik stammt von Maniacs of Noise. Man darf gespannt sein.

Zum zweiten präsentiert sich ein weiteres Spiel für die C64-Besitzer mit Namen **Heavy Metal Paradroid**. Kurz zum Geschehen: Die Besatzung eines galaktischen Raumfrachters hat rebelliert. Ihre Aufgabe besteht nun darin, die meuternden Droids zu zerstören.

Mazemania nennt sich ein Programm für die Computersysteme Spectrum, C64, CPC, Amiga und ST. Die Hauptrolle in diesem Programm spielt Flippo, der sich durch zwölf Irrgärten (bei den 16-Bit-Versionen 20 Labyrinthe) kämpfen muß. In den einzelnen Irrgärten müssen nun verschiedene Gegenstände aufgesammelt werden, jedoch machen einige Bösewichter die Aufgabe nicht allzu leicht.

Ein weiteres futuristisches Weltraumballerspiel zeigt sich in **Cyberdyne Warrior**. Sie schlüpfen in die Rolle des letzten (nein, nicht Mohikaner) Cyberdyne-Kriegers, ausgerüstet mit einem Maschinengewehr müssen Sie versuchen, flüchtige Alien-Gefangene wieder einzufangen.

Drei verschiedene Planeten sind der Schauplatz dieses Spiels, wobei jeder Planet ein Level darstellt, das in jeweils 25 Screens unterteilt ist.

Replictor – das Kopierprogramm für den Amiga

Die Firma Roßmöller hat ein neues Kopierprogramm für den Amiga vorgestellt. Das Programm ist unter dem Namen Replictor erhältlich und unterstützt bis zu vier Laufwerke. Das Besondere an Replictor sind Features wie das Kopieren von einzelnen Diskettenseiten, also der Ansteuerung der einzelnen Schreib-Leseköpfe, sowie der Zugriff auf die Tracks 80 bis 83. Mit der Funktion "multiple" kann man bestimmen, ob die eingelesenen Daten mehrfach kopiert werden sollen. Dies erspart Zeit, da für beliebig viele Kopien die Diskette nur einmal eingelesen werden muß.

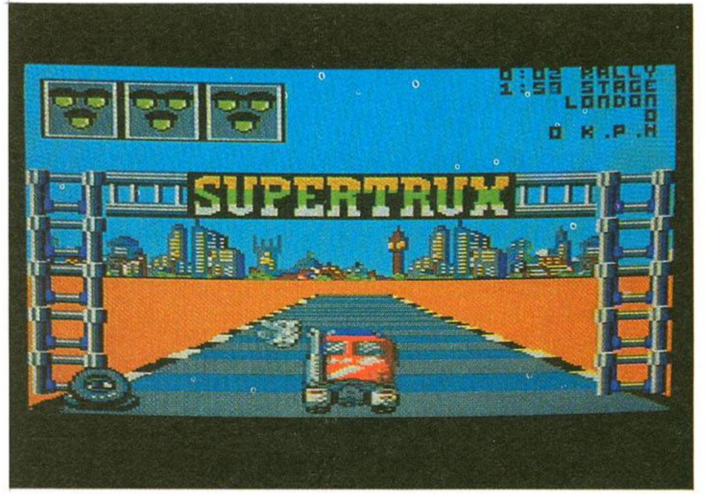
Auch die Option des "speedcheck" darf nicht fehlen: Hier wird die Diskette im Quelllaufwerk auf eventuelle Errors geprüft.

Alles in allem ist der Replictor ein rundum gelungenes Werkzeug für den Amiga-Besitzer, und das für den geringen Preis von DM 29,95.



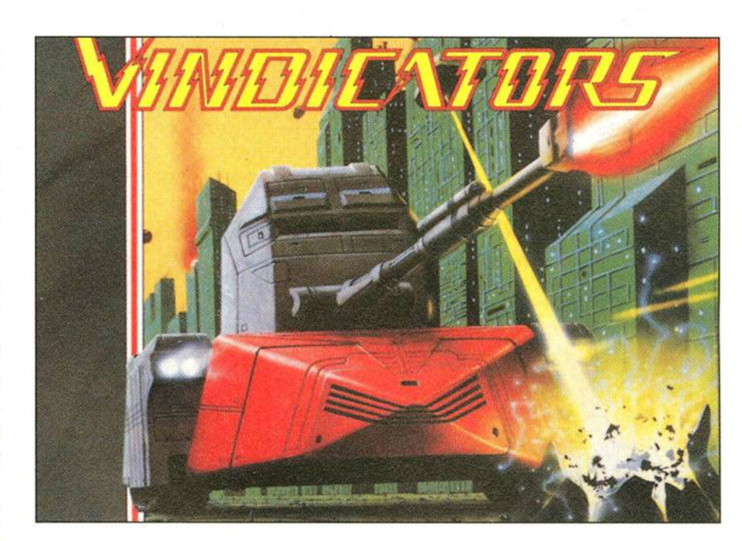
Elite stellt vor

Das weite Feld der Rennsimulationen hat durch Supertrux von Elite weitere Verstärkung erhalten.
Diesmal geht es darum, einen 30-Tonnen-LKW wohlbehalten und möglichst als erster Rennteilnehmer ins Ziel zu führen. Startpunkte dieser Sternfahrt sind London, Paris, Rom und Madrid. Supertrux wird für die Systeme CPC, C64 und Spectrum jeweils als Kassetten- und Diskettenversion erhältlich sein. Der Preis wird sich zwischen 24 DM und 45 DM bewegen.



Tengen bringt Vindicators ▶

Die Umsetzung des Atari-Spielautomaten Vindicators ist nun für die Systeme Atari ST, Amiga, C64 und CPC erhältlich.
Die Geschichte spielt im Jahr 2525: Eine feindliche Armada, bestehend aus vierzehn außerirdischen Raumstationen, nähert sich mit unfreundlichen Absichten der guten Mutter Erde.
Da ein direkter Angriff sinnlos wäre, bleibt Ihnen nur noch die Möglichkeit der Infiltration der angreifenden Formationen mittels Ihrer SR-88 Strategic Battle Tank, besser bekannt als Vindicators.
Erforschen Sie jeden Winkel der schwer bewachten Korridore in den insgesamt vierzehn Raumstationen, lokalisieren Sie den Kontrollraum, und deaktivieren Sie dann das Haupt-Kontrollsystem.
Vindicators ist laut Vertreiber Rushware eine originalgetreue Umsetzung des bekannten Spielautomaten mit viel Action, fantastischer Grafik und tollem Sound.
Ein bis zwei Spieler können sich an dieser unglaublichen Herausforderung versuchen.



Ganz schön Heavy!

Von reLine Software kommt ein neues Jump-and-Run-Spiel der Sonderklasse.
Bei Hard 'n' Heavy muß das Roboterpärchen Heavy und Metal auf dem Mars Lithium abbauen. Doch ein Fehler hat sich in das Betriebsystem OS/4 eingeschlichen, und so sammeln die Roboter kein Lithium, sondern hüpfen froh und munter durch die Höhlen des Mars. Sie sind auf der Suche nach Abenteuern und einem neuen Highscore. Neben einer guten Grafik und stimmigem Sound bietet Hard 'n' Heavy einen neuartigen Zwei-Spieler-Modus, bei dem die beiden Roboter alle zehn Sekunden gegeneinander ausgewechselt werden. Da uns Hard 'n' Heavy erst nach Redaktionsschluß erreichte, folgt der Test im nächsten Heft.



Computer On-Line zieht um!

Die Computer-Sendung On-Line vom NDR, die bisher immer noch die einzige Radiosendung ist, die sich mit aktuellen Ereignissen im Computerbereich beschäftigt und seit September letzten Jahres immer beliebter wird, ist seit dem 10. April auf einer neuen Welle zu hören.

Seit diesem Datum ist Computer On-Line nicht mehr auf NDR 3, sondern auf NDR 4 zu hören. Auch die Sendezeit hat sich verschoben. Zwar wird die Sendung weiterhin jeden zweiten Montag im Monat gesendet, allerdings dann schon morgens um 09.05 Uhr.

Dadurch ergibt sich dann die Möglichkeit, alle acht Wochen in der Sendung "Redezeit" mit den Hörern direkt in Kontakt zu treten und aktuelle Themen zu diskutieren. Jeder unserer Leser, der im Sendebereich des NDR wohnt, sollte einmal reinhören.

Es lebe der Rollball!

Kennen Sie auch das Problem, man hat sich einen PC gekauft hat, nebst Maus und Drucker etc. Und dann hat man auf dem Schreibtisch keinen Arbeitsplatz mehr für die Maus. Denn wie wir ja alle wissen, eine Maus braucht Auslauf. So wird dann das Arbeiten mit der Maus zum Spießrutenlauf zwischen Kaffeetasse und Aschenbecher. Abhilfe schafft hier der Rollball der Fa. AFC in Köln. Der Rollball wird einfach auf den Tisch gestellt. Man bewegt einfach den eingebauten Ball anstatt des gesamten Gehäuses und steuert so den Mauszeiger auf dem Bildschirm.

Weitere Infos gibt es bei:

AFC hard und
software GmbH
5000 Köln 1
Tel.: 0221 / 134036

Software in der Schweiz

Jetzt gibt es auch in der Schweiz eine Softwarebezugsquelle, so daß nicht mehr der langwierige Postweg in Anspruch genommen werden muß. Bei der unten aufgeführten Adresse ist Software für Sega, Nintendo, Atari 2600, PC-Engine und Atari St erhältlich.
Bezugsaddresse:
DISCADE
Game Versand
Vorstadt 38
CH-8200 Schaffhausen
Tel.: (053) 251332

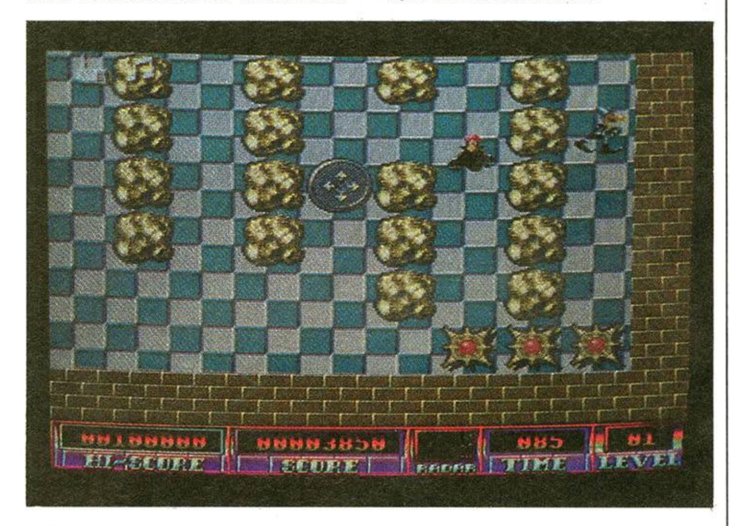
Grafik vom Amiga – auf Celluloid gebannt

Die Firma Burocare Graphics Design wartet mit einer Neuheit auf, die das Erzeugen von Screenshots wesentlich vereinfachen soll. Mit Hilfe eines Interface wird der Amiga direkt mit einem Polaroid-System verbunden. Unter Verwendung entsprechender Software kann man Filme im Format von 12 mm bis hin zu 35 mm belichten. Des weiteren gibt es eine Option zum Erzeugen von Folien für den Overheadprojektor. Der Preis für das Programmpaket wird inklusive Software, Kamerateil und Manual 1489 engl. Pfund plus Mehrwertsteuer betragen.

Leonardo, kleiner Dieb ganz groß

Ein kleiner Dieb, der alles klaut, was er in die Finger bekommt, ist die Hauptfigur in Starbytes neuem Spiel Leonardo. Sein Motto: Bei jedem Einbruch müssen mindestens drei wertvolle Gegenstände mitgenommen werden, bevor das Haus verlassen wird. Doch zu Leos (Leo wird er von seinen Freunden genannt) Unglück machen Nachtwächter, Gespenster und verschiedene Diebesfallen die Arbeit nicht allzu leicht. Es gilt, drei Gegenstände in einer Reihe zusammenzuschieben, ohne daß man von den Wächtern bzw. Gespenstern berührt wird.

Brillanter Sound, hervorragende Grafiken und ein enormer Spielwitz machen Leonardo zu einem wahren Spielvergnügen. Das Spiel wird für den Amiga, den Atari ST und den C64 für zirka 65 DM erhältlich sein.



Neue Software fürs Mega Drive

Wie immer kurz nach Redaktionsschluß erreichten uns ein paar Module für das Mega Drive. So konnten wir einen ersten Blick auf Spiele wie Alex Kidd und Space Harrier II sowie Super Thunder Blade und ein Jump-and-Run-Spiel werfen. Von dem Jump-and-Run-Spiel kennen wir leider den Namen nicht, aber wir haben es übereinstimmend Ozumazekun getauft. Besonders positiv überrascht waren wir von Alex Kidd, das sich sofort als Redaktionsliebling entpuppte. Ausführliche Tests werden wir in der nächsten Ausgabe bringen, aber vorab schon mal ein Screenshot von Alex Kidd für all jene, die die Review nicht erwarten können.



Info: CWM, Vienenburg

Deep Space – Operation Copernicus

Ein neues Weltraumballerspiel für die Apple-Serie, IBM PCs bzw. Kompatible und den C64/128 liegt mit dem Programm Deep Space von der Firma Sir-Tech vor.

Die genetisch manipulierten Krieger der andromedanischen Vorherrschaft unternehmen erste Schritte, den größten Wunsch ihrer Regierung zu erzwingen, nämlich die Übernahme der fantastischen, reichen Minen der Vereinigten Planeten von Solaria. Auf der Erde, dem Hauptplaneten dieser Vereinigung, beginnen nun militärische und politische Führungskräfte mit wütenden Verteidigungsmaßnahmen, die Aliens von diesem Plan abzuhalten. An dieser Stelle treten Sie in Aktion. Als Pilot eines Kampfgleiters haben Sie die Aufgabe, die feindlichen Eindringlinge abzuschrecken und nötigenfalls zu zerstören.

Animierte 3D-Grafiken machen dieses Spiel zu einem rasanten Weltraumabenteuer.

Farbenfroher Joystick

Der Cruiser von der Firma Dynamics dürfte eigentlich schon bekannt sein; neuerdings hat er jedoch sein Aussehen verändert. Er soll Farbe in den grauen Spielalltag bringen. Dementsprechend auch das Outfit: "Leicht dezent" geben sich die Farben (von pink über knallgelb bis hin zu mint und hellblau). Die Gangbarkeit des Steuerhebels läßt sich in drei Stufen einstellen, von leicht bis knallhart; somit kann der Spieler seine individuelle Einstellung vornehmen. Die Haftfähigkeit auf der Unterlage ist ja durch seine Vorgänger schon bekannt: Saugfüße sorgen hier für optimalen Halt. Cruiser ist für zirka 30 DM im Fachhandel erhältlich.



Uhr als Gratisbeilage

Wer sich das Spiel Navy Seal von Microprose kauft, weiß genau, was die Stunde geschlagen hat. Grund hierfür: Jedem Softwarepaket liegt eine Digital-Armbanduhr im Navy-Stil bei.

Doch zum Spiel: Die US-Navy, eine Elitetruppe der amerikanischen Streitkräfte, ist der Hintergrund dieses Spiels. Hier können Sie sich in Unterwasserkämpfen und Fallschirmspringen trainieren. Aufklärung, Sabotage und Infiltration ist bei diesem Spiel Ihre hauptsächliche Aufgabe.

Das Spiel wird für den C64 erhältlich sein.

Mirrorsoft präsentiert

Anläßlich der Produktvorstellung der Firma Mirrorsoft in Amsterdam gab es einiges an neuen Spielen zu sehen. In der nächsten Ausgabe von JOYSTICK finden Sie einen ausführlicheren Bericht zu diesem Thema. Trotzdem wollen wir Ihnen schon einmal einen Vorgeschmack auf die zu erwartenden Programme geben.



Bildschirmfoto: Terrarium

Terrarium

Gefangen in einer gefährlichen Welt, muß der Spieler versuchen, dieser Welt zu entkommen. Dabei müssen viele verschiedene Landschaften durchstreift werden.
Als Arcadenadventure geplant, sollte Terrarium bereits seit einiger Zeit auf dem Markt sein. Leider verzögerte sich die Fertigstellung des Programmes immer wieder. Trotzdem freuen wir uns, Ihnen zumindest einen weiteren Eindruck der grafischen Aufbereitung dieses Programmes geben zu können. Leider war nicht definitiv zu erfahren, wann Terrarium auf dem deutschen Markt erhältlich sein wird.

Die neue Art des Spielens

In den USA macht sich eine neue Art des Spielens breit. Wie ein Wirbelsturm überrollen die "VCR Controlled Games" den amerikanischen Spielmarkt. VCR Controlled Games ist die neue Art des Spielens. Man braucht keinen Computer, sondern einen Videorekorder zum Spielen. Neben einer Videokassette bekommt man ein Spielbrett nebst allen dazugehörenden Spielfiguren. VCR Games spielt man wie folgt: Zuerst sieht man sich eine kurze Einleitung an, die im Schnitt um die 20 Minuten dauert, dann führt man einen Spielzug aus. Als nächstes sieht man wieder ein Stückchen Film, und so wiederholt sich alles. Wer VCR Games spielen will, muß also viel Zeit mitbringen. Das Spektrum der Spiele überdeckt bereits ein weites Feld. So gibt es Sportsimulationen und Filmumsetzungen wie zum Beispiel Robocop. Für den Interessierten haben wir eine gute Nachricht. Von der Firma Parker Bros. gibt es das altbekannte Brettspiel CLUEDO. Nach einem Vorfilm geht es direkt mit dem Brettspiel los. Die Story ist altbekannt: Ein Mord muß aufgeklärt werden. Cluedo gibt es nur für VHS-Videorekorder und ist im Fachhandel erhältlich.



Bildschirmfoto: Xenon II – The Megablast

Xenon II The Megablast

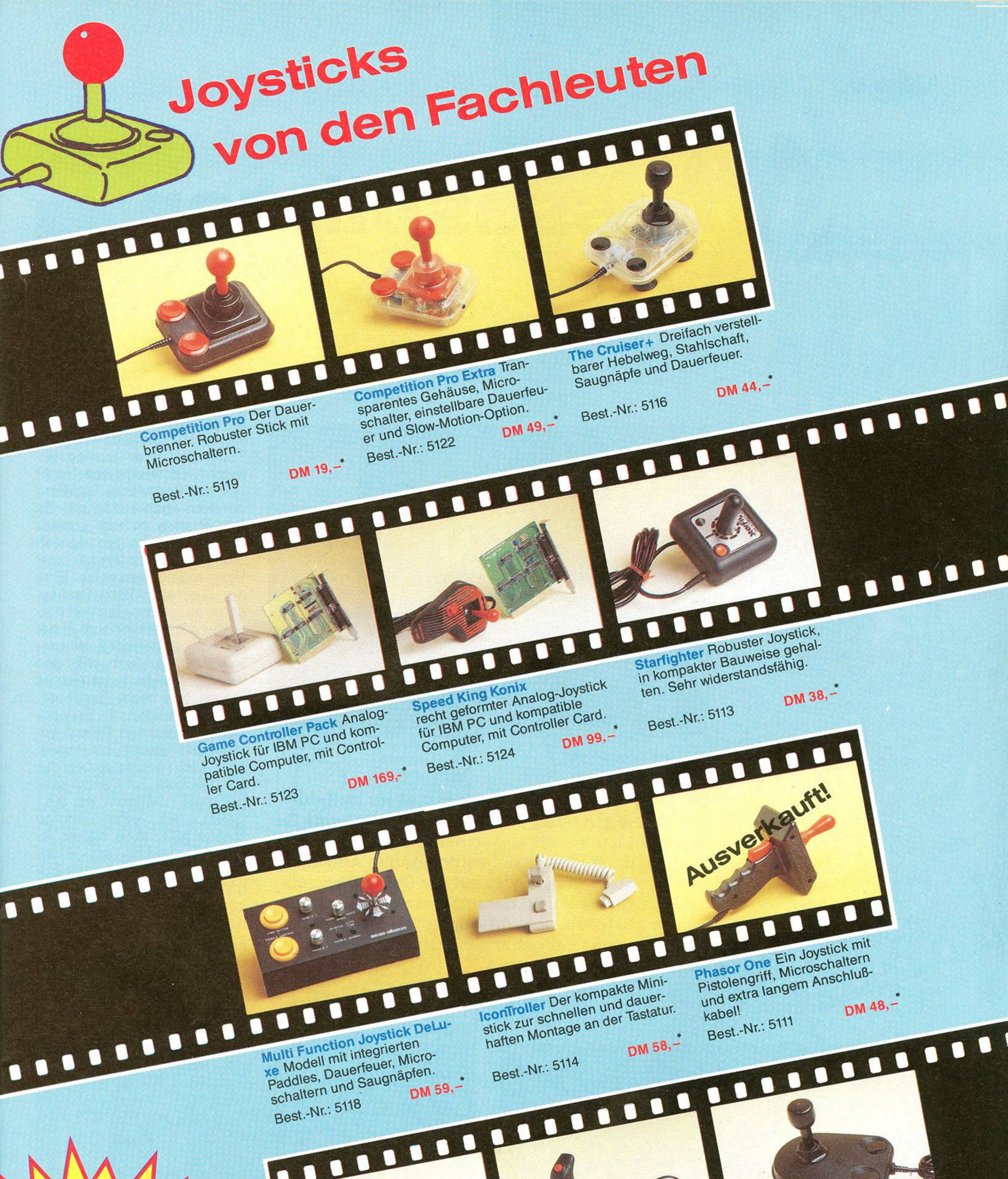
Schon Xenon I sorgte bei seinem Erscheinen für große Aufmerksamkeit.
Sein Nachfolger Xenon II The Megablast ist durchaus verdächtig, seinen Vorgänger noch um Längen zu schlagen. Zahlreiche neue Extrawaffen, eine hervorragende Grafik und ein supersoftes Scrolling sowie die Möglichkeit, sich auch rückwärts bewegen zu können, machen Xenon II stark hitverdächtig. Wir sehen dem Erscheinen dieses Programmes mit großen Erwartungen entgegen.

Der Mega-Adapter

So sieht er aus, der Mega-Adapter für das Sega Mega Drive.
Mit Hilfe dieses kleinen Gerätes, kann die komplette Software des Master-Systems auf dem Mega Drive gespielt werden. Uns lag zum Test die japanische Version vor. Hier laufen nur die japanischen Sega-Module drauf. Das hängt damit zusammen, daß die japanischen Module etwas schmaler sind als unsere. Aber die Sega-Card wird sowohl deutsch als auch japanisch laufen. Wer bereits jetzt ein Mega Drive besitzt, sollte sich die Anschaffung des Adapters gut überlegen, denn auf diesen laufen nur die japanischen Module. Der Mega-Adapter ist zur Zeit nur über Spezialversand erhältlich.



Info: CWM, Vienenburg



Competition Pro, Transparent, ohne Abbildung. Transparentes, formschönes Gehäuse und Microschalter.
Best.-Nr.: 5121 DM 39,–*

Quickjoy I Joystick mit Microschaltern, einschaltbarem Dauerfeuer und Saugnäpfen.
DM 19,–*
Best.-Nr.: 5112

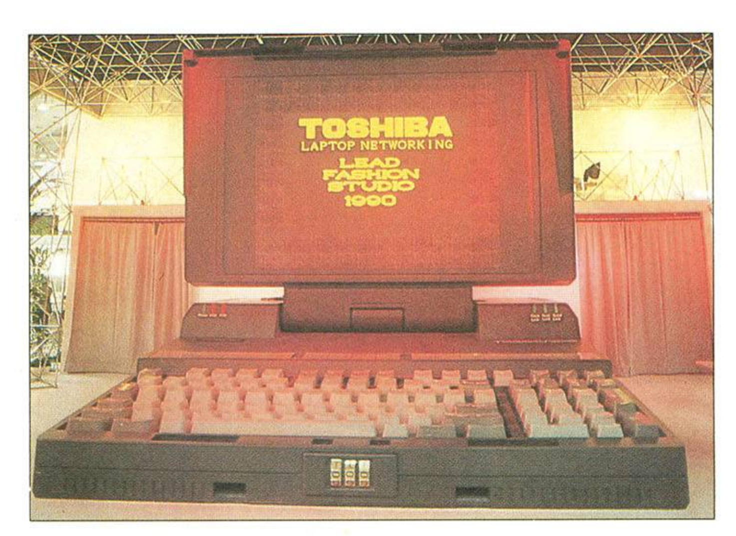
Gun Shot Joystick mit ergonomisch geformtem Griff, zwei Feuerknöpfen und Saugnäpfen.
DM 19,–*
Best.-Nr.: 5117

The Cruiser Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft und Saugnäpfe sorgen für präzise Funktion.
DM 39,–*
Best.-Nr.: 5115

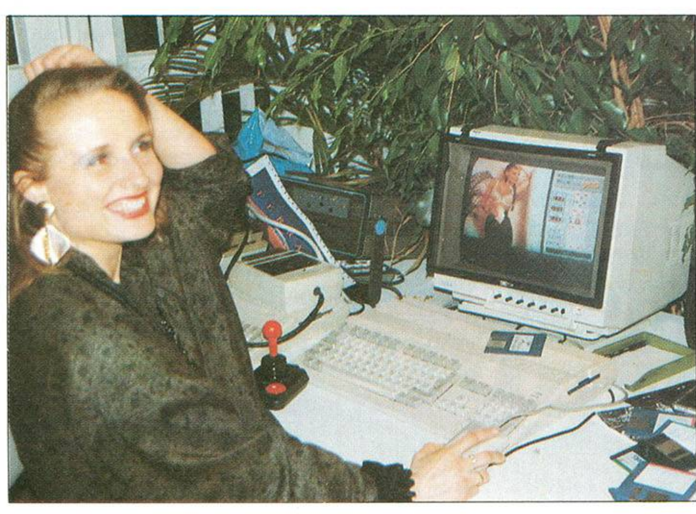
Messesplitter

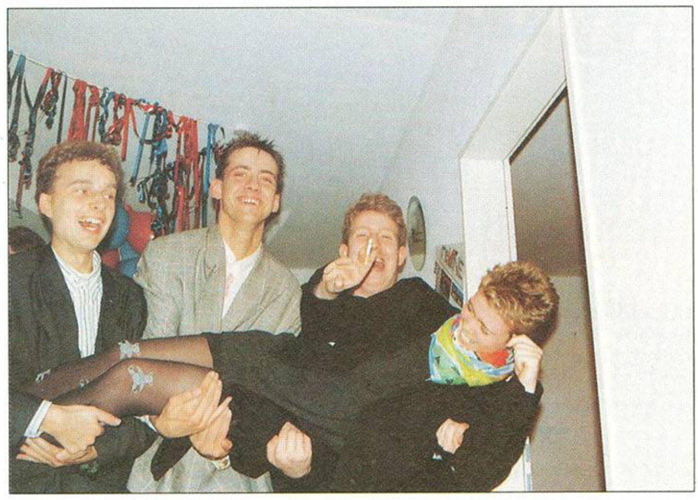
Die CeBIT 89 war wieder eine Messe für sich, für alle diejenigen unter unseren Lesern, die keine Gelegenheit hatten, die Messe der Superlative zu besuchen, möchten wir im nachfolgenden Artikel einen Überblick geben, was auf der CeBIT 89 so ablief. Uns geht es nicht darum, diese oder jene Neuheit vorzustellen, sondern wir wollen darüber berichten, was nebenher geschah, denn hier gibt es einiges zu berichten.

Nach einem Tag voller Arbeit, mit plattgestandenen Füßen und dem Hals voller Zigarettenrauch kam man am Abend zu folgender Feststellung: Aussteller feiern gerne! Das kann man nach dieser CeBIT behaupten, ohne daß irgend jemand etwas dagegen sagen kann. Es verging kein Messetag, ohne daß nicht irgendwo am Abend gefeiert wurde. So gab es zum Beispiel bei der Firma KHK jeden Abend Freibier und Jazz live bis zum Abwinken. Auch wurden an vielen kleineren Ständen nach Ablauf eines Tages eine oder mehrere Flaschen Sekt geköpft. Und da Musik überall sehr beliebt ist, kam es gerade abends, wenn alle Besucher gegangen waren, zu regelrechten Musikkämpfen unter den diversen Ständen. Dies war besonders in Halle 7 zu beobachten. Da hier bereits tagsüber immer der höchste Lautstärkepegel erreicht wurde, hätte man es kaum glauben können, daß es abends noch eine Steigerung gab. Wen es dann am Abend vom Atari-Stand zur Toilette verschlug, der wurde unterwegs mit unterschiedlicher Musik beschallt. Das begann bei DMV, wurde bei Maxon fortgesetzt und endete schließlich bei KHK. So wurde der einfache Weg zur Toilette zu einer "tour de musique". Es wurde aber nicht nur auf der Messe gefeiert, sondern auch außerhalb. Es fiel abends richtig schwer sich zu entscheiden, zu welcher Pressekonferenz oder Party man gehen sollte. Eine der überragendsten Pressekonferenzen war die von Atari, die am Mittwoch im Hotel Maritim abgehalten wurde. Begann sie doch mit den Worten: "Leider haben wir es dieses Mal nicht geschafft, ein entscheidendes Europacup-Spiel auf den Termin unserer Konferenz zu legen, aber die Terminplanung für das nächste Jahr sieht sehr gut aus!" Seitdem es die CeBIT als eigenständige Messe gibt, fand bisher jedesmal parallel zur Atari-Konferenz ein wichtiges Europacup-Spiel statt. Auch kann die diesjährige Atari-Konferenz sich rühmen, die erste zu sein, auf der es Journalisten gelungen ist, einen anderen Journalisten durch nette Zwischenrufe zum Schweigen zu bringen. Die



Der größte Laptop der Welt


Auch Ines spielt Strip Poker von reLine


Uwe Grabosch, ein Unbekannter und unser Redakteur tragen Kristin Dodt von Rainbow Arts auf Händen





Der DMV-Messestand

Unruhe lag jedoch weniger an den Fragen des Kollegen, sondern am Hunger der anderen, die es ans Büffet drängte.

Ein weiterer messeabendlicher Höhepunkt war die reLine-Party, die im Centrum von Hannover in den Räumlichkeiten von reLine stattfand. Hier gab sich die Crème de la Crème der deutschen Spieleprogrammierer ein Stelldichein. Neben den Programmierern waren aber auch viele "hohe Tiere" des Softwarebusiness zu sehen.

Bei einem Gang durch die Räume traf man auf Leute wie Marc Ullrich (Rainbow Arts), Kristin Dodt (ebenfalls Rainbow Arts), Randy Linden (Visionary Design Technologies, Canada) und last, but not least Holger Gehrmann und Uwe Grabosch von reLine. Ebenfalls anwesend war Ines, die allen ja wohl bestens aus Hollywood Poker Pro bekannt sein dürfte. Uns gelang ein Schnappschuß, als sie gerade dabei war, sich selbst die Kohle abzunehmen. Die Stimmung war gut, wie man sieht (vgl. Fotos). Zum Schluß noch eine besondere Messeneuheit: War doch bis jetzt alles darauf versessen, den kleinsten Laptop zu bauen, ging man bei Toshiba in die andere Richtung und stellte den größten Laptop der Welt vor. Er ist technisch so weit ausgereift, daß immerhin schon das Display funktioniert.

Man kann sich schon auf die nächste CeBIT freuen. Sehenswertes und Merkwürdiges, interessante Menschen und "rauschende Parties" am Abend sind garantiert.

(rg)











PROSPECTOR
IN THE MAZES OF XOR

Hersteller: Logotron
System: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: ca. 90 DM

Was lange währt, wird endlich gut



Vor einiger Zeit gab es auf dem CPC ein Spiel, das meine Freizeit lange in Anspruch nahm: Das Programm nannte sich XOR, und die Handlung bestand darin, mit zwei Spielfiguren den abenteuerlichen Weg durch viele Labyrinthe zu bestehen und Schätze aufzusammeln. Damals waren meine Gedanken schon bei der Umsetzung auf die 16-Bit-Rechner, obwohl die Grafiken auch auf dem CPC schon bestechend gut gelungen waren. Nun, hier ist sie, die Umsetzung von XOR auf die 16-Bitter (vorerst leider nur für den Amiga). Der Name: Prospector in the Mazes of XOR.

Die beiden Pixelhelden dieses Spieles, sie heißen Herb und Pip, sind auf der Suche nach den unermeßlichen Schätzen, die tief in den Labyrinthen zu finden sind. Nicht nur, daß man sich in den Labyrinthen verlaufen kann, nein, es sind auch heimtückische Fallen vorhanden, die die Suche nach dem schnellen Reichtum erschweren. Jedoch kann sich der Spieler gerade diese Fallen zunutze machen, indem er sie so kombiniert, daß sie z.B. Wände oder andere im Wege stehende Hindernisse beseitigen. Erst wenn alle Schätze (sie werden durch Ballons dargestellt) eingesammelt sind, kann man den Irrgarten verlassen. Um das gesamte Spiel nicht zu schwierig zu gestalten, existieren in jedem Irrgarten irgendwo vier Karten, die jeweils einen Teil des Labyrinthes darstellen. Auf diesen Karten kann der Spieler sehen, wo die einzelnen Ballons zu finden sind.



Der CPC-Klassiker XOR ist nun auch für Amiga-Besitzer erhältlich. Erkunden Sie die geheimnis- und gefahrvollen Irrgärten von Prospector, immer auf der Suche nach den Ballons; denn nur, wenn Sie alle Ballons eingesammelt haben, können Sie aus dem Labyrinth entkommen

Bildschirmfoto Amiga

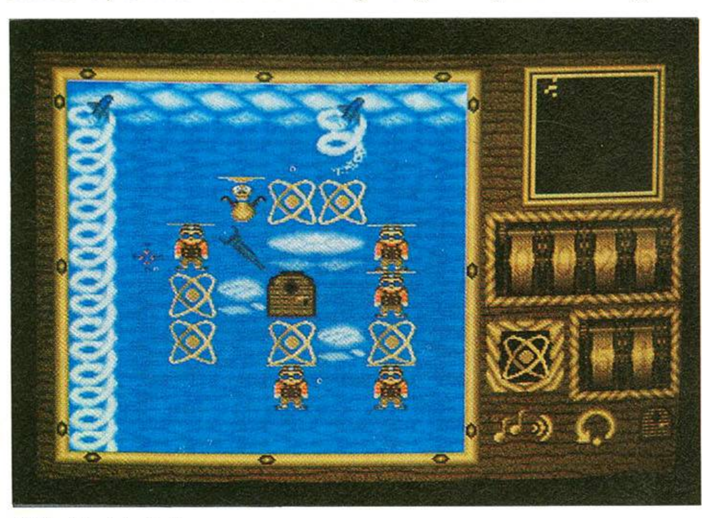
Kombination ist alles

Bei diesem Spiel erscheinen einige Irrgärten auf den ersten Blick als nicht zu schaffen. Hier bedarf es jedoch einiger logischer Rückschlüsse, denn mit Hilfe von Zeppelinen, Felsen oder Kugeln können sogar Wände eingerissen und somit verschiedene Durchgänge gesprengt werden. Bei einigen Passagen wird auch die Teamarbeit beider Pixelhelden benötigt, um zum rettenden Ausgang des Irrgartens zu gelangen. Wenn man sich genügend Zeit nimmt und etwas kombiniert, sind alle 30 Level zu schaffen. Apropos Level: Die ersten 15 Level sind die Original-Level aus dem Klassiker XOR, die weiteren 15 sind neu dazugekommen, und wem das noch nicht genug ist, der kann sich jederzeit eigene Irrgärten erstellen. Das in dem Programm enthaltene Construction-Kit macht dies nämlich zum Kinderspiel.

Was bringt's?

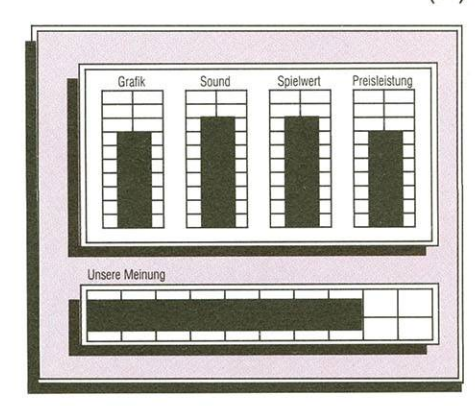
Prospector wartet mit einer Spielidee auf, bei der es nicht um sinnloses Herumgeballere oder stures Joystickgerüttele geht, hier ist mehr Hirnakrobatik gefragt. Ein Zeitlimit gibt es bei diesem Spiel nicht. Um jedoch in die Hall of Fame zu gelangen, werden die benötigten Züge von Herb und Pip überprüft; je weniger Züge, desto eher die Chance, sich in dieser Ruhmestabelle zu verewigen. Grafisch gesehen ist das Spiel durchschnittlich bis gut zu bewerten, dafür kommt bei der musikalischen Unterstützung umso mehr herüber. Nicht nur die hervorragende Musik (übrigens in Stereo) ist es, die mich begeistert hat, sondern auch die verschiedenen Soundeffekte überraschten mich (beides läßt sich auch durch Tastendruck abschalten). Ein Replay-Modus, bei dem jeder Zug automatisch wiederholt wird, weist auf eventuell getätigte Fehler hin. Prospector ist ein Spiel, daß mir besonders viel Spaß bereitet hat, und das ich jedem Freund kniffliger Aufgaben ruhigen Gewissens empfehlen kann.

(br)



Wenn Ihnen die 30 Irrgärten zu wenig sind, können Sie sich leicht neue Labyrinthe erschaffen: ein Construction-Kit macht's möglich

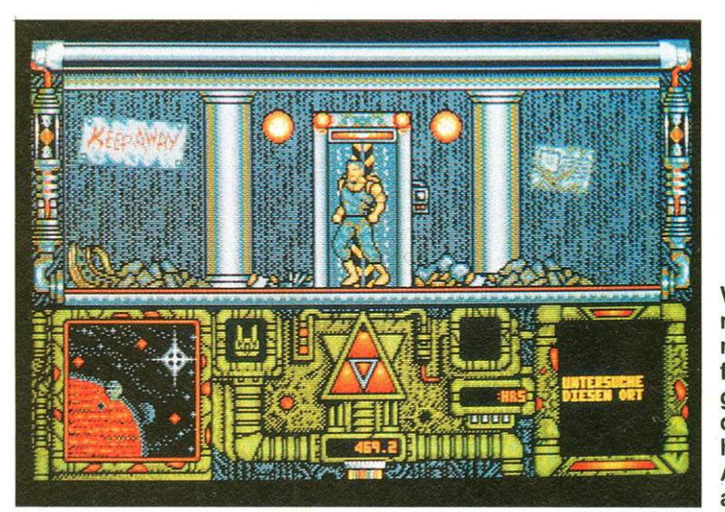
Bildschirmfoto Amiga



Prison

Hersteller: Chrysalis Software LTD.
System: Atari ST, Amiga
Preis: DM 69,95
Testversion: Atari ST

Einmal Altrax ohne Wiederkehr



Bildschirmfoto Atari ST

Waffenlos auf einem fremden Planeten, der als Exil für Meuchelmörder gilt, die kein Pardon kennen: ein haarsträubendes Abenteuer wartet auf Sie

Mein Name ist Gorr, Vater der galaktischen Föderation. Ich möchte Sie willkommen heißen in einer Welt, die vollkommen anders ist als Ihre eigene, geheimnisvoll und tödlich, wo nur der Mutige überlebt und der Schwache untergeht, wo eiserne Nerven und unbarmherzige Fähigkeiten Ihre einzigen Freunde sind. Kommen Sie mit mir und hören Sie meine Geschichte an, dann schließen Sie Ihre Augen und teleportieren Sie sich allein durch Ihre reine Vorstellungskraft in meine Welt, und beginnen Sie das Spiel, das keine Rückkehr kennt, keine Aufgabe, außer der Flucht von Prison...

Mit diesen Worten fängt die Geschichte von Jag Edwards an; Jag ist Mitglied der galaktischen Polizei im 22. Jahrhundert und ist schon monatelang einem Drogenring auf der Spur. Endlich kommt die Nacht, in der er zuschlagen kann. Doch in der Halle findet er nur vier Leichen. Jag wird verhaftet und trotz seiner Auszeichnungen zu einer Strafe verurteilt, die schlimmer ist als der Tod: Er muß ins Exil auf den Planeten Altrax, ein Planet, auf den nur Massenmörder verfrachtet werden. Auf Altrax haben sich die gefährlichsten Mitglieder aller Rassen zu rivalisierenden Gruppen zusammengeschlossen und kämpfen um das nackte Überleben. Vor zwei Jahren allerdings näherte sich trotz aller Warnungen ein Raumschiff dem Planeten und wurde zerstört. Das kleine Rettungsschiff, das auf dem Planeten notgelandet ist, wurde nie gefunden. Es ist klar, daß jeder Bewohner des Planeten Altrax nun diese potentielle Fluchtmöglichkeit nutzen will, indem er das Rettungsboot als erster findet.

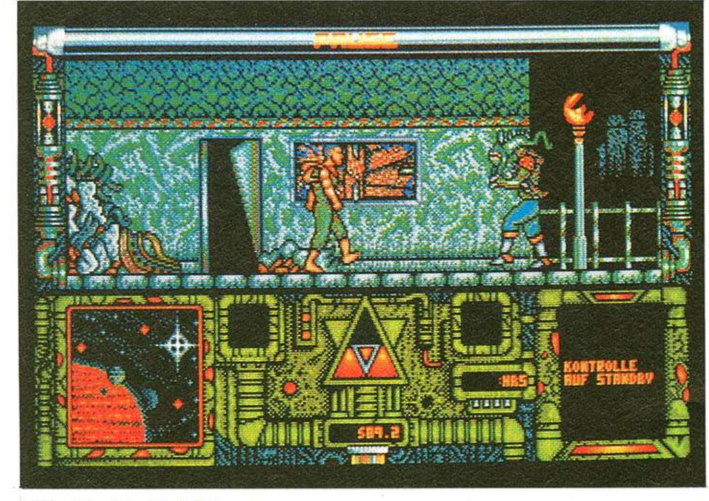
Sie als Spieler schlüpfen nun in die Rolle des Jag Edwards und müssen versuchen, zu überleben und das Boot als erster zu finden. Überleben ist auf diesem Planeten leichter gesagt als getan, denn auf Altrax leben genügend Wesen, die allein schon der Kleidung wegen töten. Zur Verteidigung stehen Jag lediglich Füße und Hände zur Verfügung.

Als Jag bewegen Sie sich nun durch die Welt, die sich ähnlich wie bei Zak Mc Kracken in der 2D-Seitenperspektive präsentiert. Sie lenken Jag per Joystick in die von ihnen gewünschte Richtung. Für kompliziertere Aktionen, wie etwa das Aufnehmen von Gegenständen oder das Einlegen bestimmter ID-Karten in verschiedene Lesegeräte, steht ein Menüfenster zur Verfügung, in dem alle möglichen Aktionen aufgeführt sind. Diese brauchen lediglich angeklickt zu werden.

Fazit

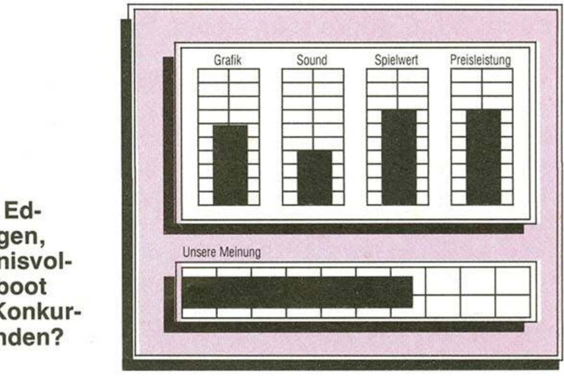
Die Grafik sieht gar nicht mal schlecht aus, auch wenn sie sich nur schwer über das Mittelmaß erhebt.
Prison hat mir eigentlich ganz gut gefallen. Gerade die Tatsache, daß man nur zwei Gegenstände gleichzeitig tragen kann, und daß man auch ein wenig überlegen muß, da man durch simples Laufen, Schlagen und Treten nicht sehr weit kommt, hat mir gut gefallen. Der Aspekt, daß man sämtliche Aktionen mit dem Joystick ausführen kann, läßt ein angenehmes Spielgefühl aufkommen und erlaubt auch ein Spiel in entspannter Pose (vielleicht in seinem Sessel), ohne daß man sich dauernd wieder aufrichten muß, um ein Kommando per Tastatur einzugeben.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



Bildschirmfoto Atari ST

Wird es Jag Edwards gelingen, das geheimnisvolle Rettungsboot vor seinen Konkurrenten zu finden?





Al Lowe besucht Deutschland

Leisure Suit Larry hat hierzulande inzwischen eine Popularität erlangt, die ihresgleichen sucht. Ob in Film, Funk oder Fernsehen, Leisure Suit Larry, der elegante Schwerenöter, ist in aller Munde. Kein Wunder, denn hat man erst einmal Bekanntschaft mit ihm geschlossen, ist es kaum noch möglich, das Programm beiseite zu legen und zur Tagesordnung überzugehen.

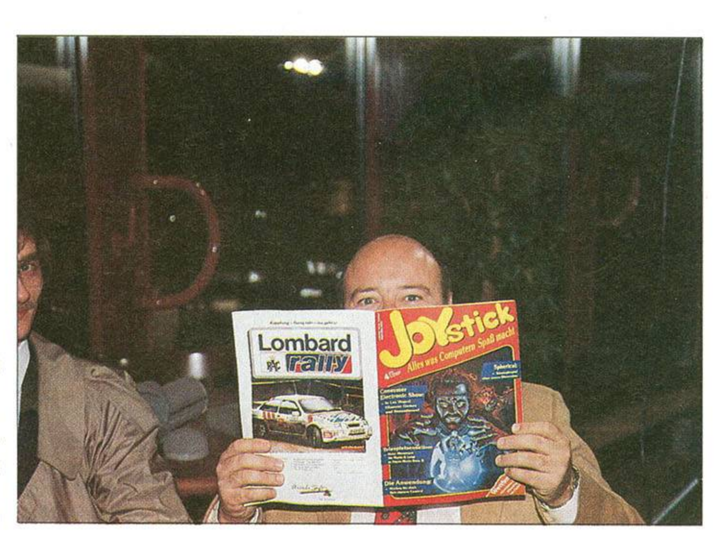
Die Faszination, die von Larry ausgeht, ist nur unzureichend mit rationalen Gesichtspunkten zu erklären. Larry ist einfach sympathisch, und seine Abenteuer und Probleme sind oft überspitzt dargestellte Situationen des Alltags.

Larry, zu Lebzeiten eine Legende

Da verwundert es kaum, daß so mancher Spieler sich gut mit Larry identifizieren kann. Während im ersten Teil von Larrys Abenteuern die Suche nach dem schönen Geschlecht im Vordergrund stand, präsentierte sich der zweite Teil mehr in der Tradition der Serien Police Quest bzw. King's Quest. Wie in einem Gespräch mit Al Lowe zu erfahren war, ist mit Larry II diese Serie keinesfalls beendet. Im Gegenteil, die Arbeit an Larry III läuft bereits an. Wann Larry III den deutschen Markt erreichen wird, ist allerdings noch nicht absehbar. Marc Crowe, der als Grafiker mit an Larry I gearbeitet hat, ist in Larry II leider nicht zu finden.

Er ist zur Zeit mit dem letzten Schliff an dem dritten Teil von Space Quest beschäftigt, das Ende April auf den amerikanischen Markt gelangen soll. Der Untertitel dieses Abenteuers ist Pirates of Pestulon. Roger Wilco bricht darin erneut zu einer gefährlichen Reise auf, um die "Two Guys from Andromeda" zu retten. Darunter sind zwei Programmierer zu verstehen, die von den bösen Aliens entführt und zur Produktion von Spielen gezwungen werden. Eine schreckliche Lage, in der eigentlich nur noch Roger Wilco helfen kann.

Im gleichen Zeitraum wie Space Quest III wird auch mit Silpheed, dem neuen Shoot'em Up der Firma Sierra Online, zu rechnen sein.



Programmierer lesen nicht ausschließlich Fachliteratur, wie dieses Bild zeigt. Auch eine Spielezeitschrift kann da Begeisterung auslösen

Anläßlich des Besuches von Al Lowe in Deutschland hatte JOYSTICK Gelegenheit zu einem Gespräch mit dem Programmierer von Leisure Suit Larry. Wer allerdings erwartete, einen personifizierten Larry zu erblicken, der wurde enttäuscht. Allerdings kann man durchaus sagen, daß gewisse Elemente von Al in Larry wiederzufinden sind. Doch zunächst einige Angaben zur Person.

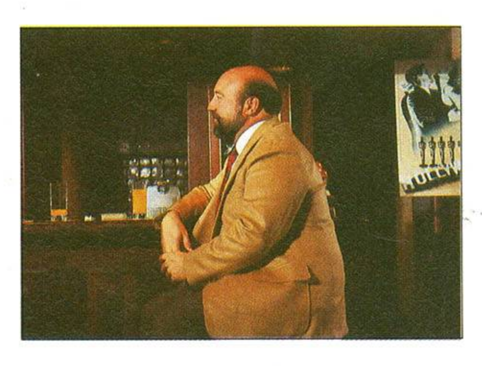
Im Brennpunkt: Al Lowe

Al Lowe, geboren 1946 in der Nähe von St. Louis, Missouri, USA, fing 1977 an zu programmieren. Damals schrieb er, mit Hilfe eines DEC 1170, Programme zur Unterstützung seiner Arbeit als Schulverwalter.

1980 bekam er von verschiedenen Vertreibern Angebote, die Programme zu veröffentlichen. Bedingung dafür war, daß diese Programme auf den Apple umgeschrieben wurden. Daraufhin kaufte er sich 1980 einen Apple II. Als er 1982 an einer Konferenz über Software für Schulen teilnahm, war er erstaunt, wie wenig "Lernspiele" auf dem Markt angeboten wurden. Sobald die Konferenz zu Ende war, fing er an, sein erstes Lernspiel zu programmieren. 1984 begann dann die Arbeit für Sierra Online. Jedoch wirkte Al Lowe nicht nur bei Leisure Suit Larry mit. Auch Space Quest und einige Teile von King's Quest entstanden unter seiner Mitarbeit.

Die Arbeit an Larry I ging dabei schneller vonstatten als zunächst vermutet. Vom Beginn der Arbeit bis zur Fertigstellung des Programms verging zirka ein halbes Jahr, eine kurze Zeitspanne, wenn man den Grafikaufwand und die Komplexität des Programms ins Kalkül zieht. Spätestens an dieser Stelle stellt sich natürlich die Frage, wie die Sierra Spiele programmiert werden. Hier kommt eine selbstentwickelte Programmiersprache von Sierra Online zum Einsatz. Diese Sprache ist objektbezogen und liegt inzwischen in drei verschiedenen Versionen vor.

Die letzte Version kam in Spielen wie King's Quest IV, Larry II und Police Quest II zum Einsatz. Nähere Einzelheiten dieser Sprache sind Betriebsgeheimnis von Sierra. Trotzdem werden wir versuchen, noch mehr Einzelheiten darüber für Sie herauszufinden.



Zurück zu Larry und seinem geistigen Vater.

JOYSTICK: Wie entstand eigentlich dieser Charakter? War er das Ergebnis einer sorgfältigen Planung oder eher eine spontane Eingebung?

AL: Nichts von beidem ist richtig. In der Tat bestand am Anfang der Arbeiten eine ungefähre Vorstellung von Larry. Sein Pep und sein Charme entwickelten sich jedoch im Verlauf der Arbeiten an Leisure Suit Larry in Land of the Lounge Lizards. Hierzu mögen auch die Arbeitsatmosphäre und die reizvolle Umgebung in Kalifornien ihren Teil beigetragen haben.

J: Natürlich darf die Frage nach den Gags nicht ausbleiben. Wer denkt sich eigentlich diese ganzen Dinge aus?

AL: Ursache für viele Gags ist einfach eine gewisse Situationskomik, die sich bei einem Charakter wie Larry fast von selbst einstellt. Überspitzte Alltagssituationen bieten sowieso einen idealen Nährboden für Komik. Und die vielen Möglichkeiten zu sterben können ganz alltäglichen Situationen entnommen werden.

J: Larrys Abenteuer sind mit einer flotten Musik unterlegt. Wie haben Sie diese Musik kreiert?

AL: Die Musik zu Larry habe ich auf einem Midigerät entworfen. Ich spiele ja selbst in einer Big Band, so daß die Idee nahelag, den Sound selbst zu komponieren.



J: Larrys Abenteuer stecken voller Überraschungen, besonders wenn man die Details betrachtet.

AL: Unsere Vorstellung war es, immer noch einen Gag auch für diejenigen parat zu haben, die sich alles sehr genau ansehen. Manchmal gibt es dafür sogar Punkte, wie beispielsweise bei Larry II, wo ein Blick durch den Zaun mit einem Punkt belohnt wird.

(mm)



Al erzielt seine größten Erfolge offensichtlich mit roten Äpfeln...

GEWINNEN MIT LARRY

Liebe Leser,

anläßlich unseres Treffens mit Al Lowe konnten wir einige Originalprogramme von Leisure Suit Larry handsignieren lassen. Eine limitierte Serie von 15 Programmen wollen wir in Zusammenarbeit mit der Firma Ariola Soft unter denjenigen Lesern verlosen, die sich gut mit Larry und seinen Abenteuern auskennen.

Wir haben zu diesem Zweck in Zusammenarbeit mit Al Lowe eine besonders knifflige Frage ausgesucht. Im Vertrauen, wir waren auch ein wenig überrascht, wieder ein neues Detail entdeckt zu haben.
Larry erreicht ja seine Erfolge bei Frauen mit den ungewöhnlichsten Methoden. Wenn wir uns an Larry I erinnern, gewinnt er das Herz von Eve mit einem rotbackigen Apfel. Schon etwas ungewöhnlich, denn viele Mädchen bevorzugen statt Obst eher Diamanten und andere wertvolle Kleinodien. Fawn ist dafür ein nur zu gutes Beispiel. Larry hat den schönen roten Apfel einem Mann zu verdanken, den er in der Nähe des Kasinos trifft. Der Mann ist erstaunlicherweise mit einem Faß bekleidet und verkauft den Apfel für einen Dollar an unseren Larry.

Wir wollen nun etwas ganz Besonderes von Ihnen wissen:

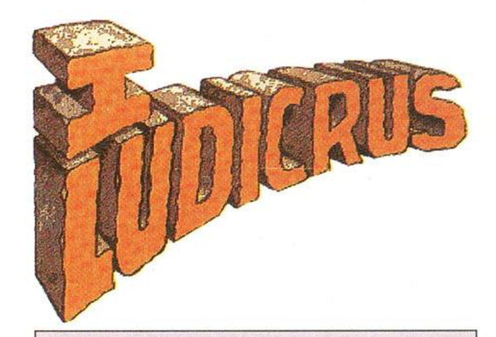
Was gibt es zu sehen, wenn man einen Blick in das Faß wirft?

Wenn Sie die Antwort auf diese Frage herausgefunden haben, dann schreiben Sie die Lösung auf eine Postkarte. Diese schicken Sie dann an den:

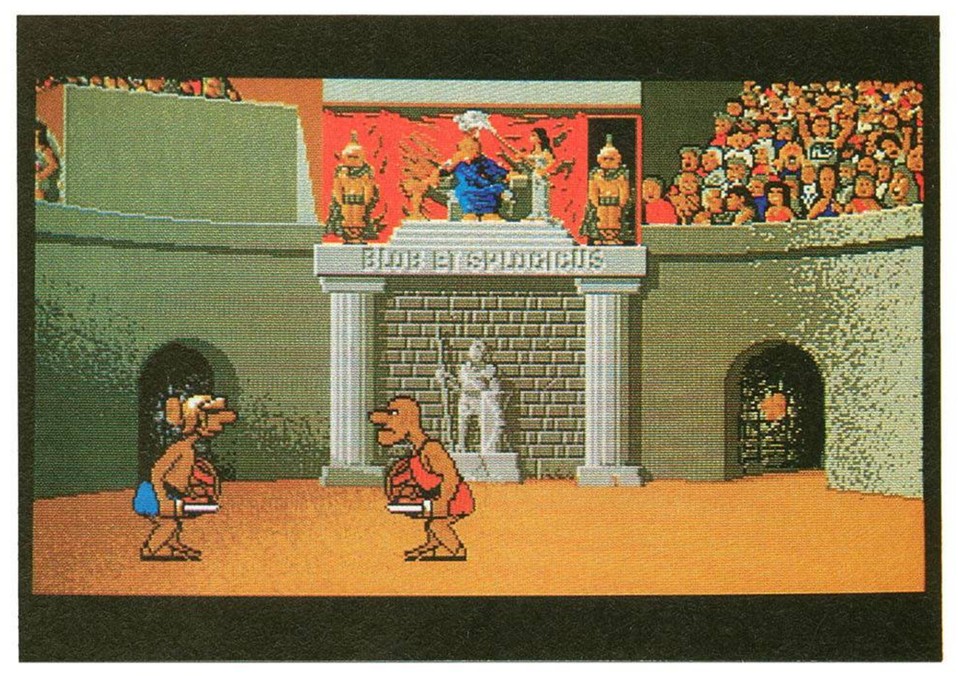
DMV-Verlag
Redaktion JOYSTICK
Stichwort "Larry"
Postfach 250
3440 Eschwege

Einsendeschluß:
06.06.89

Alle richtigen Lösungskarten nehmen an der Verlosung der handsignierten Programme teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des DMV-Verlages und deren Angehörige sind von der Teilnahme leider ausgeschlossen.



Hersteller: CRL Group
System: Atari ST, Amiga
Testversion: Amiga
Preis: DM 49,95



Bildschirmfoto: Amiga

Der Zirkus Maximus ★

war schon immer Schauplatz eindrucksvoller Kämpfe und blutiger Gemetzel. Doch nicht nur Löwen und Gladiatoren fanden in diesem Zirkus Brot und Tod. Eine ganze Schar von Arbeitern hatte dafür zu sorgen, daß die Reste der Spektakel möglichst schnell weggeräumt wurden. So auch der Held dieses Programmes. Ludicrus war eigentlich zu dem Zweck eingestellt worden, die Häufchen, die die Löwen gelegentlich fallen ließen, wegzuräumen. Sicherlich keine besonders verantwortungsvolle Aufgabe, aber bestimmt weniger gefährlich, als an den Geländespielen innerhalb der Arena teilzunehmen. Nach Beendigung seiner wichtigen Aufgabe pflegte Ludicrus in "Caesars Arms" noch einige Bierchen zu trinken. Und nachdem er eines Tages wohl etwas zu tief in die Amphore geschaut hatte, wurde er übermütig. Er titulierte die anwesenden Gladiatoren als Schoßkätzchen und ließ sich zu der Behauptung hinreißen, mit einem Schild und einem Dolch die meisten von ihnen besiegen zu können. Als Caesar davon erfuhr, beschloß er, dem mutigen Löwenhäufchenbändiger eine Chance zu geben, und lud ihn ein, in der Arena sein überragendes Können unter Beweis zu stellen...

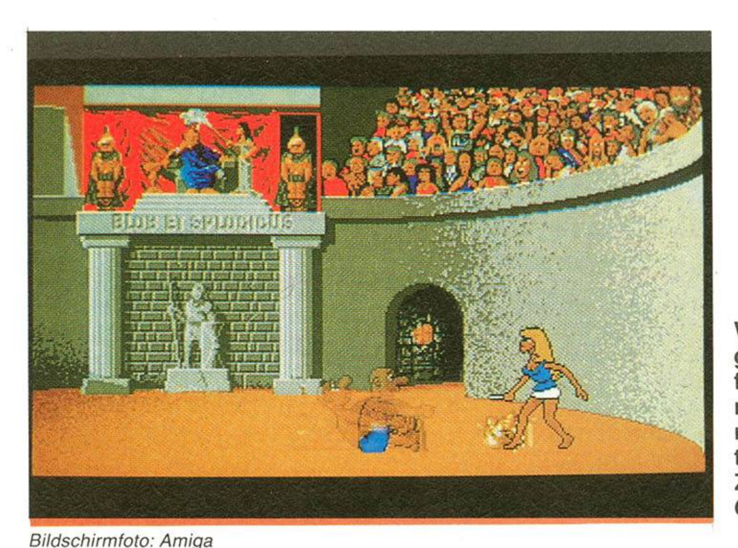
Schild und Schwert

stehen unserem Held nun zur Verfügung, um seinen Gegnern das Fürchten zu lehren. Das Spektakel beginnt im Mittelpunkt der Arena. Als erstem Gegner steht Ludicrus einer Amazone gegenüber, die lediglich mit einem Messer bewaffnet ist. Mit Hilfe der 16 Steuerungsmöglichkeiten kann Ludicrus entweder eine Reihe von Abwehr- oder Angriffsaktionen ausführen. Präzises Kämpfen ist angesagt, wenn Ludicrus diesen Kampf für sich entscheiden will. Die Steuerung mittels des Joysticks ist zwar leicht zu erfassen, jedoch ist schon einige Übung vonnöten, um in entscheidenden Momenten richtig reagieren zu können. Während Bon D'age, so der Name der Amazone, noch relativ leicht zu besiegen ist, hat der nächste Gegner schon einiges mehr an Kraft und Können aufzubieten. Gelingt es Ludicrus nicht, seinen Gegner in den Staub der Arena zu schicken, ist noch nicht alles verloren. Sozusagen im Hoffnungslauf kann Ludicrus einen Löwen besiegen und danach noch einmal gegen den letzten Gegner antreten.

Resümee

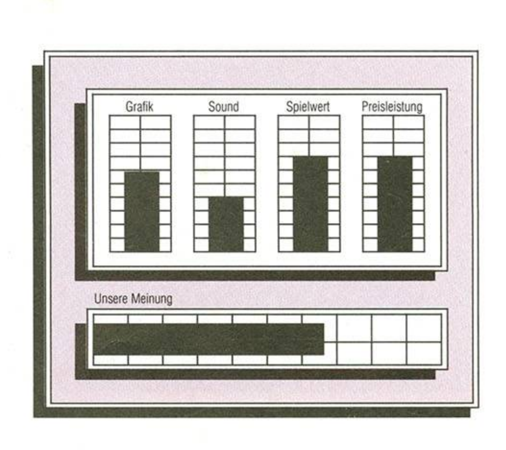
Wirklich eine gute Idee, die hier von der CRL Group umgesetzt wurde. Die Charaktere präsentieren sich in einem gefälligen Comicstil, und es bereitet viel Vergnügen, beim Kämpfen zuzusehen. Wenn ein Kampf auf die eine oder andere Art beendet ist, erscheint der Imperator und zeigt durch die Stellung seines Daumens, ob er den Kampf genossen hat. Haben Sie schlecht gekämpft, zeigt der Daumen nach unten...
Nicht so gut gelungen ist das Tempo der Bewegungsumsetzungen. Ein bißchen mehr Geschwindigkeit hätte hier den Spielspaß sicher noch erhöhen können. Trotzdem möchten wir Ihnen I Ludicrus gerne empfehlen. Neue Spielideen sind halt rar. Die Idee dieser Kampfspiele ist allerdings noch sehr ausbaufähig.

(mm)



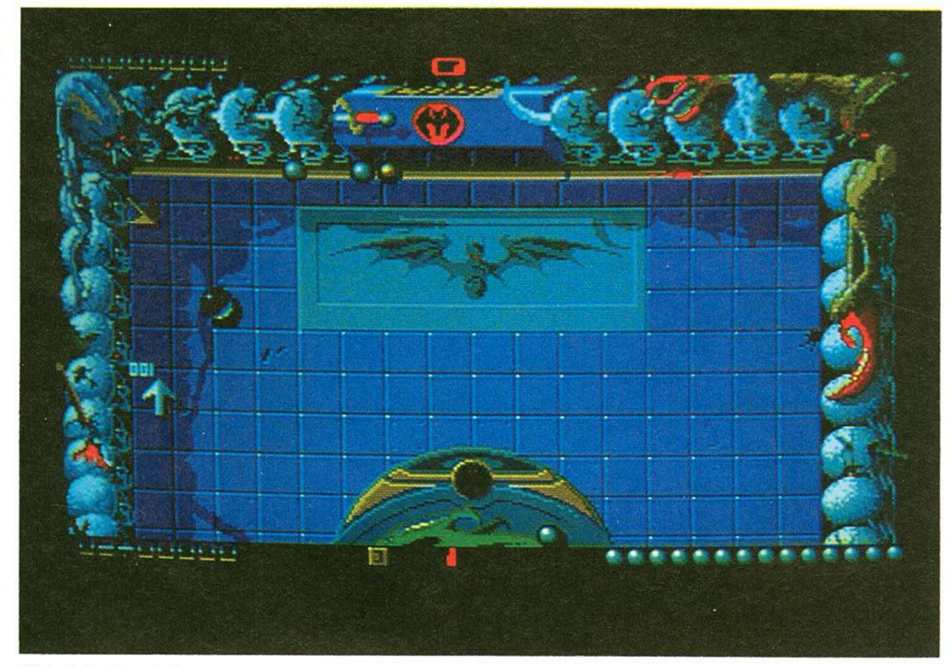
Bildschirmfoto: Amiga

Wenn Sie keinen guten Kampf liefern, läßt der Imperator den Daumen nach unten deuten. Kein gutes Zeichen für einen Gladiator...





Hersteller: Psygnosis
Systeme: Amiga, Atari ST
Preis: 69,95 DM



Bildschirmfoto: Amiga

Es lebe der Ballsport

Ballspiele sind inzwischen in fast jeder Ausprägung auf dem Computer umgesetzt worden. Die bestehenden Sportarten wie Fußball, Handball oder Volleyball standen dabei Pate für zahlreiche exotische Spielarten dieses Genres. So auch Ballistix, das in einem fernen Zeitalter der Zukunft anzusiedeln ist. Der oder die Spieler haben die Aufgabe, einen Spielball ins gegnerische Tor zu manövrieren. Denkt man nun an z.B. Fußball, so erscheint die Aufgabenstellung leicht. Zieht man jedoch die besonderen Spielumstände von Ballistix ins Kalkül, so gestaltet sich die Aufgabe schon ein wenig schwieriger.

Denn nicht Hände oder Füße dienen der Fortbewegung des Balles, sondern Pfeile, die eine Art Ballschleudern darstellen. Der Spieler muß nun versuchen, mit seinem Pfeil in die Nähe des Balles zu gelangen. Ein Druck auf den Feuerknopf entläßt dann eine gewisse Anzahl kleinerer Kugeln aus dem Pfeil, mit denen die Spielkugel angestoßen werden kann. Entsprechend den Gesetzen der Physik wird der Spielball dann von den kleinen Kugeln zu einer eigenen Bewegung angeregt.

Übung macht den Meister

Nach einigen wirklich sehenswerten Titelgrafiken befindet sich der Spieler in einem Auswahlmenü. Hier fällt dann die Entscheidung zugunsten des One-Player- bzw. Two-Player-Mode. Ebenfalls kann das Level eingestellt werden, in dem das Spiel beginnen soll.

Unerfahrene Ballistix-Spieler sollten sich allerdings zuerst mit dem ersten Level anfreunden, um das bisweilen recht vielseitige Spielprinzip vollständig zu erfassen. Danach steht ausgedehnten Sitzungen nichts mehr im Wege. Das Szenario von Ballistix präsentiert sich in der Draufsicht.

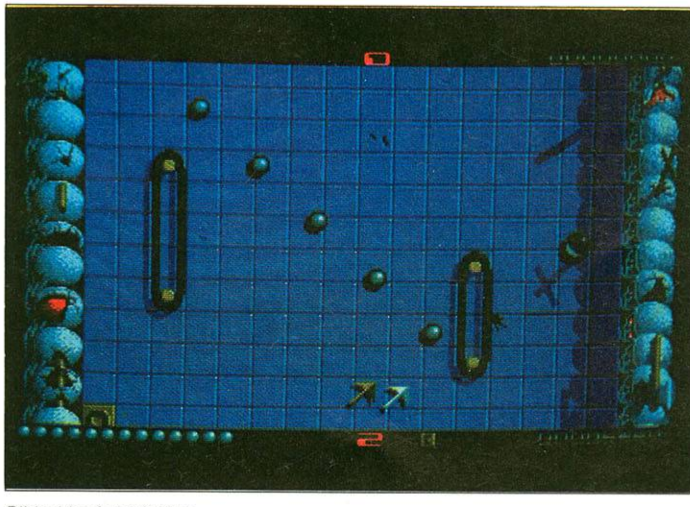
Auf diese Weise ist immer ein guter Überblick gegeben, der bei dem mitunter recht hektischen Geschehen notwendig ist. Zahlreiche Hindernisse, besonders in höheren Levels, erschweren das Toreschießen. So gibt es Bumper, die den Ball zurückschleudern, Tunnel, die den Ball an anderer Stelle wieder erscheinen lassen, und vieles mehr.

Bemerkenswert sind auch diverse Möglichkeiten, um die einzelne Spielelemente zu beeinflussen. Lebensdauer des Balles, der eigene Shotspeed, die Anzahl der notwendigen Tore zum Gewinnen, dies alles kann über den Optionscreen eingestellt werden.

Resümee ★

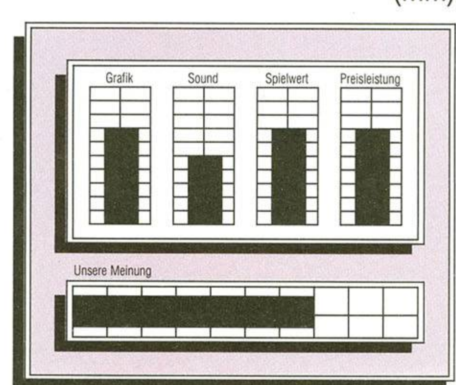
Alles in allem ein sehr interessantes Ballspiel, das Psygnosis hier ersonnen und umgesetzt hat. Mit einer edlen Grafik versehen, vermag Ballistix lange Zeit den Spieler an den Screen zu fesseln. Immerhin 50 Level im Einspieler- und 80 Level im Zwei-Spieler-Modus stehen zur Verfügung. Value for Money ist in jedem Fall geboten. Und diejenigen, die schon einige Erfahrungen gesammelt haben, können mittels der Optionen das Spielgeschehen noch verschärfen. Ebenfalls einstellbar ist die Anzahl der Bälle, die jedem Spieler zur Verfügung stehen. Fans dieses Genres sollten sich Ballistix auf jeden Fall einmal ansehen.

(mm)



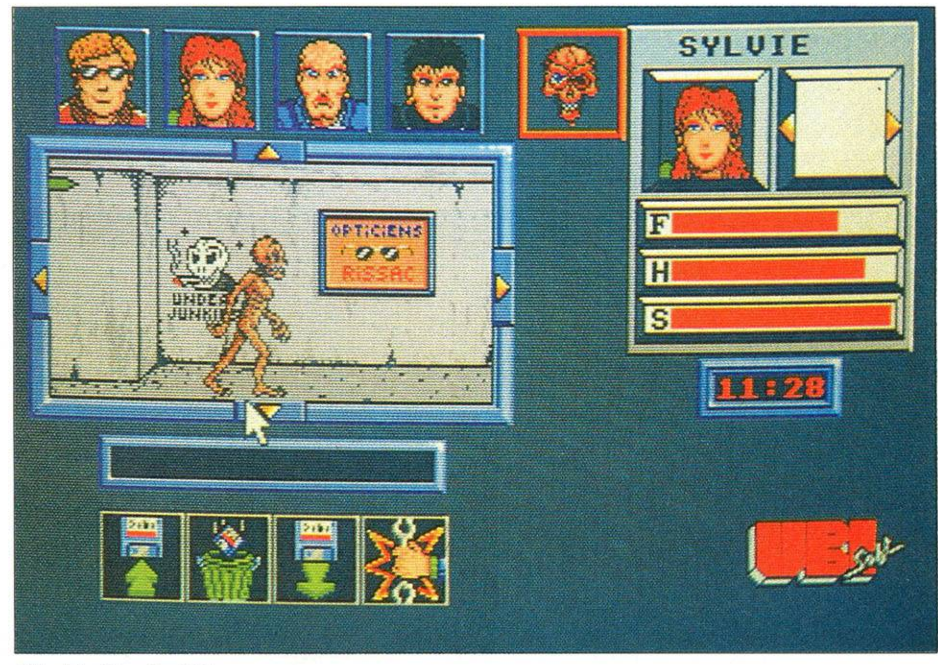
Bildschirmfoto: Amiga

Sie müssen schon ganz schön auf Zack sein, wenn Sie innerhalb dieses Screens ein Tor schießen wollen. Intergalaktischer Fußball für Fortgeschrittene.



Zombie

Hersteller: Ubi Soft
Systeme: Atari ST, Amiga, CPC
Testversion: Atari ST
Preis: stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest



Bildschirmfoto: Atari ST

Ein unwirtliches Kaufhaus

bildet die Szenerie zu Zombie. Zombies sind ja nun wirklich äußerst unangenehme Zeitgenossen, die sich zu allem Überfluß auch noch mit Vorliebe von menschlichen Wesen ernähren.

Vier Personen stehen nun zur engeren Auswahl, um die notwendigen Gegenstände im Supermarkt einzusammeln. Allerdings: allzu innige Kontakte mit den Zombies sind der Gesundheit arg abträglich. Nach einigen Bissen verwandelt sich die gewählte Person selbst in einen Zombie, so daß Sie auf einen der drei anderen Charaktere zurückgreifen müssen.

Das Kaufhaus selbst ist eine verwirrende Anordnung von Räumen, Gängen und Shops. Das Anfertigen einer Karte ist all denen dringend anzuraten, die nicht über einen außergewöhnlichen Orientierungssinn verfügen.

Einer Ihrer ersten Wege sollte Sie in den rechten Bereich der Ebene zwei führen. Dort ist ein Shop zu finden, indem diverse Waffen mitgenommen werden können. Wem dies nicht reicht, der kann sich auch noch in einem der in der Nähe befindlichen Räume eine solide Feuerwehraxt beschaffen, mit deren Hilfe sich die Zombies recht gut spalten lassen.

Gut gerüstet ist halb geflohen

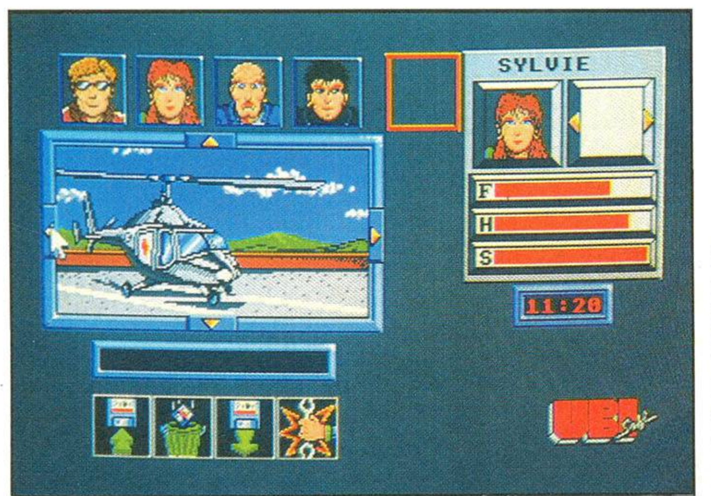
Das Szenario von Zombie präsentiert sich in der Seitenansicht. Indikatoren am Bildrand deuten an, ob und aus welcher Richtung mit Zombies zu rechnen ist. Richtungspfeile zeigen an, welcher Weg an der aktuellen Lokalität eingeschlagen werden kann. Ein Infofenster zeigt, ob sich Gegenstände im Raum befinden, die man selbst benutzen kann.

Steht keine Waffe zur Verfügung, ist Flucht die einzige Chance, die Haut zu retten. In einer Abteilung des Kaufhauses ist jedoch eine Waffenabteilung untergebracht. Hier besteht dann die Möglickeit, sich ausreichend zu bewaffnen und den Zombies anschließend Mores zu lehren. Das Kaufhaus selbst ist ein weitläufig angelegtes Labyrinth. Genaue Ortskenntnis ist vonnöten, um immer einen Fluchtweg offen zu haben. Ziel des Spieles ist es, selbst am Leben zu bleiben und allerlei Gegenstände einzusammeln, um dann letztendlich fliehen zu können. Dank der Maussteuerung gestaltet sich die Fortbewegung innerhalb des Gebäudes recht einfach. Mit den beiden Maustasten können dann beliebige Auswahlen, wie z.B. die Wahl der richtigen Waffe, getroffen werden.

Resümee

Zombie ist nun nicht gerade das, was man als revolutionär neu bezeichnen könnte. Schließlich lag die CPC-Version schon vor geraumer Zeit vor. Allerdings, dies darf hier nicht untergehen, die Atari-ST-Version ist schon sehr ansprechend gelungen. Die Grafik ist gefällig, und neue Lokalitäten werden hinreichend schnell von Diskette nachgeladen. Alles in allem schon ein recht unterhaltsames Spiel, wenn man erst einmal eine Orientierung gefunden hat. Die ST-Fans können sich freuen.

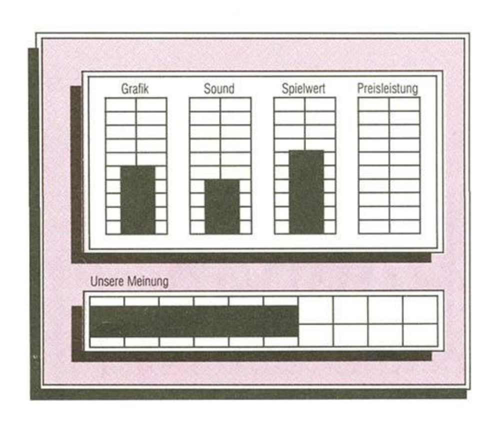
(mm)



Bildschirmfoto: Atari ST



Die Zombies können Ihnen ganz schön zusetzen. Mit der richtigen Waffe in der Hand können Sie sich aber zumindest eine gewisse Zeit den Rücken freihalten







Betreibt man ein wenig Historienforschung in der Geschichte der Computerspiele und legt dabei das Augenmerk auf die Entwicklung einzelner Genres, wird man recht schnell zu der Kategorie der 'Jump and Run'-, der Spring-und-Lauf-Spiele gelangen. Nach den Ballerspielen in all ihren Varianten ist dieses Genre eines der ältesten der Computerspiele überhaupt.

'Jump and Run', diese Genrebezeichnung beinhaltet die wesentlichsten Charakterzüge der damit umschriebenen Spiele. Grundsätzlich steuert der Spieler eine Figur durch ein Szenario, das zumeist als Querschnitt dargestellt ist. Dieses Szenario besteht aus verschiedenen Stockwerken, die durch Treppen, Leitern, Aufzüge, Teleporter, herabhängende Stricke oder allerlei andere Baulichkeiten oder Gegenstände miteinander verbunden sind. Der Held des Spiels, also die Figur, die der Spieler steuert, muß in diesen Bildern die unterschiedlichsten Aufgaben erledigen. Um dies zu bewerkstelligen, muß der Held durch die Szenen laufen. Nun, das einfache Herumlaufen war den Spieldesignern wohl zu langweilig, also wurden Handikaps eingebaut. Löcher in den Böden, Gerüsten, Bäumen oder was auch immer als Spielfeld gewählt wurde, mußten übersprungen werden. Schon haben wir Laufen und Springen beieinander.

Ein Affe namens Donkey Kong

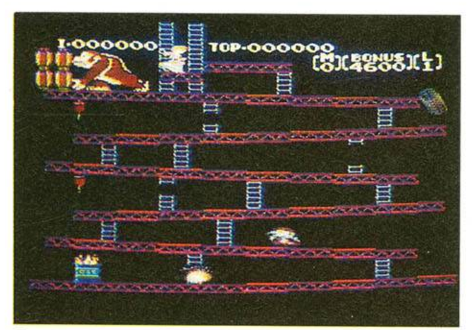
Das erste 'Jump and Run', das seinen Weg in die Spielhallen fand, war nach einem Charakter benannt, der noch heute bekannt und beliebt ist. Die Rede ist von Donkey Kong. Donkey Kong ist ein Riesengorilla, für den zweifelsohne King Kong Pate gestanden hat. Wie sein großes Vorbild hat Donkey Kong eine junge Lady entführt. Mitsamt seiner hübschen Last begibt sich der Monsteraffe dann auf die Spitze eines Baugerüstes. Doch wie im Film, so auch bei den Computerspielen, treffen wir immer einen strahlenden Helden an, der der in Not geratenen Schönen zu Hilfe eilt: Mario, so nennen die Donkey-Kong-Designer ihren Helden. Dieser Mario und dessen Bruder Luigi machen in späteren Jahren noch eine steile Karriere, doch dazu später mehr. Mario muß das Baugerüst, auf das sich Donkey Kong geflüchtet hat, erklettern. Daß Kong davon wenig erfreut ist, versteht sich von selbst, und so schleudert er Mario Fässer entgegen, die auf dem Gerüst stehen. Zu allem Unglück springen hinter dem kletternden Mario auch noch brennende Bälle auf dem Gerüst herum. Jedesmal wenn Mario es geschafft hat, das oberste Stockwerk zu erreichen, schnappt Donkey sich die Schöne und klettert auf seinem Baugerüst einige Stockwerke höher.

Dieses Spiel ist eines der ersten, die dem Spieler nicht immer nur ein Bild zeigen. Jedesmal, wenn Kong höher klettert, blendet das Spiel eine neue Szene ein, die den Spieler mit neuen Schwierigkeiten konfrontiert. Wie Sie sehen, sind es also die Lauf-und-Spring-Spiele, die das Multilevel-Konzept in die Welt der Computerspiele eingebracht haben.

Doch kehren wir zurück zu Donkey Kong und Mario. Ist es Mario gelungen, den Riesengorilla bis zur äußersten Spitze des Gerüstes zu verfolgen, kann Mario Donkey endlich besiegen. Und zwar kann er die Nieten aus dem Gerüst ziehen. Sind alle Bolzen gezogen, fällt die Konstruktion zusammen, und Donkey Kong stürzt, wie sein großes Vorbild.

Im Uranbergwerk

Nachdem Donkey Kong die Spielhallen erobert hatte, dauerte es natürlich nicht lange, bis das Spielkonzept auch für ein Heimcomputerspiel adaptiert wurde. Die Rede ist von Miner 2049er. Der Mann hinter diesem Spiel war der Amerikaner Bill Hogue, der das Spiel zunächst auf einem Atari XL/XE entwickelt hat. Versionen für Apple, Commodore 64 und



Donkey Kong

das Atari-Telespiel folgten. Auch hier finden wir wieder alle Komponenenten der Jump- and- Run-Spiele: gerüstartiger Spielfeldaufbau, viele verschiedene Spielszenen, umherwandernde Bösewichter und Löcher bzw. Lücken, die übersprungen werden müssen. Miner 2049er spielt in einem verlassenen Uranbergwerk und variiert das Spielkonzept an einigen Punkten deutlich. Genügte es bei Donkey Kong noch, mit Mario den höchsten Punkt des Gerüstes zu erreichen, um Donkey in die Flucht zu schlagen, also in den nächsten Level zu gelangen, muß der Spieler hier alle begehbaren Stellen der jeweiligen Minenszene einmal betreten haben. Bevor der Bergarbeiter, einen solchen steuert der Spieler nämlich, die Ebenen betreten hat, werden sie gerastert dargestellt. Wandert der Miner darüber, füllen sich die Rasterflächen vollkommen aus. So kann der Spieler erkennen, wo er schon einmal gewesen ist und wo er noch hin muß. In Miner 2049er begegnen uns dann auch erstmals die Teleporter. Portale, die den Miner beim Betreten verschwinden lassen. Noch im selben Moment taucht er dann in einem gleichartigen Portal an anderer Stelle des Bildschirms wieder auf.

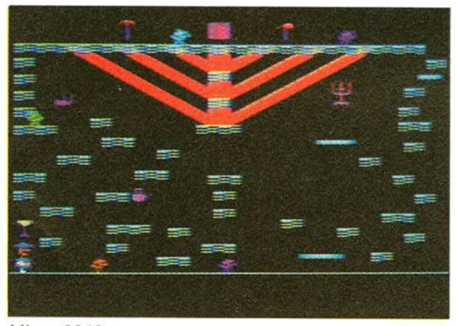
Bill Hogue stellte seinem Miner 2049er noch eine Fortsetzung zur Seite, die auch ein respektabler Erfolg wurde, aber das nächste Kapitel der “Jump and Runs“ wurde in England geschrieben.

Noch ein Bergarbeiter

Ein junger Programmierer aus Liverpool, Mathew Smith, schrieb auf dem damals sehr an Popularität gewinnenden Sinclair Spektrum das Spiel Manic Miner. Allein der Titel vermittelt die Verwandtschaft zum Miner 2049er. Der Held dieses Spiels, Miner Willy, gerät bei Schürfarbeiten unter Tage in einen verlassenen Stollenkomplex. Diese Hallen wurden vor langer Zeit, so weiß die Bedienungsanleitung zu berichten, von einer technisch hochstehenden, aber inzwischen ausgestorbenen Rasse erbaut. Die Anlagen und Maschinen jedoch sind immer noch hochaktiv und gehen nach wie vor ihren Aufgaben nach. Miner Willy muß nun versuchen, durch die 20 Hallen und Gewölbe der unheimlichen Mine wieder zurück an die Oberfläche zu gelangen.

Manic Miner stellt in mehr als einer Beziehung eine Besonderheit dar. Computerspiele waren damals noch weit davon entfernt, die kleinen Kunstwerke zu sein, die der geneigte Computerbesitzer sich heutzutage ansehen kann.

Es waren Enthusiasten und Hobbyprogrammierer, die damals die englische Spielszene prägten. Die Grafiken der Spiele waren entsprechend hausbacken und Animation nur selten anzutreffen. Spiele mit Multilevel-Szenarien waren sehr selten und ihr Erscheinen eine entsprechende Sensation. Manic Miner mit seinen 20 Levels sorgte für entsprechenden Aufruhr, und das Spiel wurde zu einem


Miner 2049er

sensationellen Erfolg. Jeder Gegenstand, der sich in diesem Spiel bewegt, ist animiert, und in jeder neuen Spielszene wird der Spieler mit neuen Gegnern konfrontiert. Diese Gegner bewegen sich in immer gleichbleibender Geschwindigkeit auf immer gleichen Routen.

Zwar kam es auch schon in Donkey Kong und Miner 2049er auf Timing, also auf das Abpassen des richtigen Zeitpunktes an, dies wurde bei Manic Miner zum essentiellen Spielbestandteil.

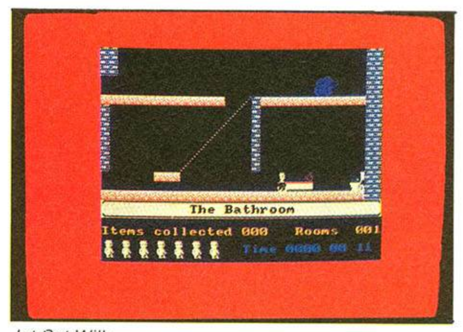
Auch Miner Willy erfuhr ob seines phänomenalen Erfolges eine Fortsetzung. Dieser zweite Teil spielt nach Willys Entkommen aus der Mine. Dort hat er einen Haufen sehr wertvoller Gegenstände erbeutet, die ihm fortan ein sorgenfreies Leben garantieren. In seinem neuen Landsitz feiert Willy seinen Erfolg mit einer rauschenden Party. Doch seine Gäste benehmen sich außerordentlich ungebührlich und lassen überall im Hause ihre leeren Flaschen und Gläser stehen. Dagegen hat Willys resolute Frau etwas und läßt ihn nicht in das Schlafzimmer. Erst muß er alle Gläser und Flaschen wegräumen.

Jet Set Willy, so der Name des Spiels, bringt wieder einen neuen Bestandteil in die Computerspieleszene ein, den es bis dorthin nicht gegeben hat und der heute nicht mehr wegzudenken ist. Bis Jet Set Willy muß der Spieler erst ein Level komplett geschafft haben, bevor er in das nächste Level gelangt. Als Spielfeld dient Jet Set Willy das ausgedehnte Landhaus, und wie in einem richtigen Haus kann der Spieler ganz nach Belieben von Zimmer zu Zimmer gehen, ohne die jeweils im Raum befindlichen Gläser komplett eingesammelt zu haben. Der Spieler kann sich also zunächst ein wenig im Spiel umsehen und besonders schwer zu erreichende Gegenstände erst einmal vermeiden. Das Spiel bekommt einen regelrechten Adventure-Touch.

Arcaden-Abenteuer

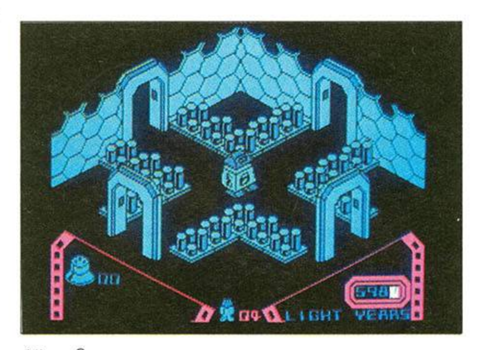
Nach Jet Set Willy ist das komplexe Spielgeschehen mit einer das ganze Spiel umfassenden Aufgabe noch auf verschiedene Art und Weise aufgegriffen worden. Ob Labyrinth oder Ballerspiel, alle bringen ihre Vertreter des Action- oder Arcaden-Adventure hervor. Aber gerade das Jump-and-Run-Genre hat einige der besten Spiele dieser Variante hervorgebracht.

Irgendwann einmal genügte es bei weitem nicht mehr, einfach Spiele mit einer Vielzahl von Levels zu machen. Die Spieler wurden müde, mit immer neuen Superlativen betreffs der Anzahl der zu erkundenden Räume konfrontiert zu werden. Jet Set Willy hat mit seinen 150 verschiedenen



Jet Set Willy





Alien 8

Räumen auch diesen Trend eingeleitet. Da tauchen auf einmal zwei Spiele auf, um die es schon Monate vor ihrem Erscheinen viele Gerüchte gegeben hat. Der Firma Ultimate ist es damals sehr gut gelungen, eine Werbekampagne um die beiden Spiele auszurichten. Und tatsächlich wurden Alien 8 und Knight Lore die versprochenen Sensationen.

Jump and Run 3D

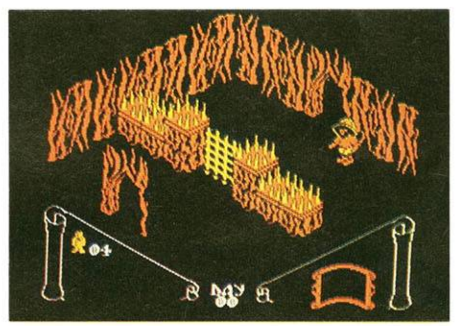
Bis dahin hatte sich am allgemeinen Aussehen der " Jump and Runs" nicht viel getan. Nach wie vor war der querschnittartige Aufbau des Spielfeldes der Standard des Genres. Zwar war bis dahin auch schon versucht worden, die dritte Dimension mit in die Spielgrafik einzubringen, jedoch beschränkte sich dies auf perspektivisch falsch dargestellte Tiefeneffekte bei der Grafik des Inventars. Tatsächliche 3D-Darstellung, die auch komplett in das Spielkonzept mit eingebunden war, gab es bis dahin noch nicht. Mit Alien 8 und Knight Lore änderte sich dies grundlegend, denn beide Programme stellten das gesamte Spielfeld in einer revolutionär neuen Art und Weise dar.

So als wären die einzelnen Räume die Zimmer einer Puppenstube, deren Decke entfernt wurde, damit man hineinsehen kann, blickt der Spieler von schräg oben in die Räume. Alle Gegenstände, die sich in den einzelnen Räumen befinden, haben eine tatsächliche räumliche Ausdehnung. Hier kann nicht mehr von Levels die Rede sein. Der Spieler kann seine Figur hinter Gegenstände lenken und diese dahinter verschwinden lassen.

Alien 8 und Knight Lore gehören noch voll und ganz zu den Jump-and-Run-Spielen, da sich hier alle wesentlichen Bestandteile des Genres finden. Zwar hat Ultimate auch später noch weitere Programme in dieser neuen Technik vorgestellt, jedoch gehören diese Spiele nicht mehr zum Jump- and- Run-Genre.

Renaissance

Nach Jet Set Willy wurde der Markt regelrecht von Jump- and- Run-Spielen überschwemmt. Spiele wie Brian Bloodaxe, Technican Ted, Dynamite Dan, Blagger, Ghouls, Hard Hat Mack, Sammy Lightfoot, Loderunner, Whistler Brothers, Automania, Wally Week, Automan, Finders Keepers, Monty Mole und viele mehr griffen das Konzept auf. Sicherlich hat das eine oder andere dieser Clones auch eigene, neue Ideen eingebracht, jedoch waren im großen und ganzen die Grenzen des Genres gesteckt und niemand versuchte, sie zu erweitern.



Knight Lore

Erst als das in Amerika ansässige Softwarehaus Epyx ein Spiel, das in den USA ein regelrechter Flop gewesen war, zu uns nach Europa brachte, wurde dem siechen Genre neues Leben eingehaucht.

Die Rede ist von Impossible Mission. Dieses Spiel, das zunächst nur für den C-64 vorlag, überraschte den Spieler mit einer für damalige Zeiten außerordentlich guten Sprachausgabe.

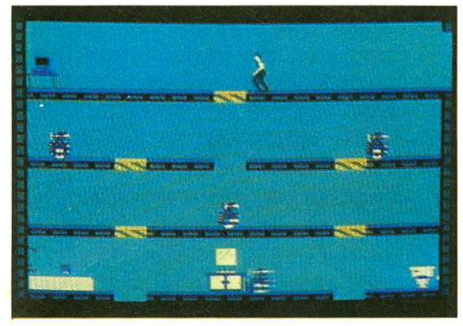
In diesem Spiel finden Arcaden-Abenteuer und Jump- and- Run in einer Form zusammen, die bis heute ihresgleichen sucht. Epyx hat zwar vorher mit Jumpman schon ein respektables Spiel des Genres vorgelegt, aber erst Impossible Mission gelingt es in jeder Beziehung, neue Standards zu setzen.

Die Hintergrundgeschichte dreht sich um einen wahnsinnigen Professor, der von seiner unterirdischen Basis aus die Welt vernichten möchte. Ein Agent wird ausgeschickt, der den Verrückten stoppen soll. Leider hat dieser eine Unzahl von Killerrobotern zu seiner Verteidigung installiert, die natürlich nichts anderes im Sinn haben, als den Eindringling zu vernichten. Die Steuerung des Agenten wird vom Spieler übernommen, der den Pixelagenten nicht nur durch die vielen Räume leiten muß, sondern dort auch noch die herumstehenden Schränke, Sessel, Automaten und andere Einrichtungsgegenstände nach den versteckten Teilen eines Codes durchsuchen muß.

Die Animation des Agenten wurde mit viel Liebe zum Detail und unerhörtem Realismus gestaltet. Neben der Sprachausgabe im Titel überrascht das Spiel mit tollen Soundeffekten. Der Schrei, den der Agent ausstößt, wenn er in einen Abgrund stürzt, oder das Geräusch der Stromstöße, mit welchen die Roboter versuchen, dem Pixelheld den Garaus zu machen – alles ist stimmungsvoll umgesetzt.

Ist es dann nach langen Spielsitzungen gelungen, das komplette Passwort zusammenzupuzzlen, kann der Agent in das Sanktuarium der Anlage eindringen und den Wissenschaftler unschädlich machen.

Die Jump- and- Run-Spiele haben einen langen Weg hinter sich. Das, was sie heute darstellen, ist in einem Entwicklungsprozeß entstanden, der von innovativen Ideen und den Kaufinteressen der Softwarebenutzer gekennzeichnet ist. Gewiß wird es auch in Zukunft Neuerungen in diesem Genre geben, und sei es nur die konsequentere Ausnutzung neuer Technologien. Doch bis dies geschieht, sind wir erst einmal am Ende unseres Ausflugs in die Welt der Jump-and-Run-Spiele. Wir hoffen, Sie haben etwas Appetit bekommen, und um Sie nicht hungrig zu lassen, finden Sie nun einige Beispiele für interessante, aktuelle oder zumindest noch greifbare Spiele des Genres. Miner 2049er, Manic Miner und Donkey Kong sind leider nicht mehr erhältlich.



Impossible Mission

Soldier of Fortune

In einer mystischen Welt gilt es, die zwölf Zeichen des Zodiaks zu finden und mit ihrer magischen Macht einen finsteren Zauberer zu entmachten. Neben allen klassischen Jump- and-Run-Elementen findet der Spieler hier noch einige Extras. So gibt es hier Levels, die bei weitem größer sind als ein Bildschirm. Das Spiel scrollt entsprechend dem Vorankommen des Spielers. Es gibt Waffen unterschiedlichster Natur, die der Spieler allerdings erst kaufen muß. Das notwendige Geld erhält der Spieler durch die Beseitigung der reichlich vorhandenen Bösewichter, die nach ihrem Ableben Geld hinterlassen. Ein originelles, sauber programmiertes Spiel, das leider nur in einer Version für den C-64 erhältlich ist.


Soldier of Fortune



Chubby Cristle

Chubby Gristle

Hauptfigur ist der dickste Parkwächter der Welt. In einem Parkhaus arbeitet und frißt Chubby Gristle. Sein erklärtes Ziel: der dickste Mann der Welt zu werden. Dazu muß er natürlich so viel wie möglich an Eßbarem in sich hineinstopfen.
Chubby Gristle ist ein klassiches Jump-and-Run-Spiel, bei dem es auf Timing und Reaktion ankommt. Im wesentlichen nichts Neues, aber eines der ersten Spiele dieser Art, die es auch auf Atari ST und Amiga gibt. Ferner gibt es Chubby Gristle noch für den Amstrad CPC und den C-64.

(hs)



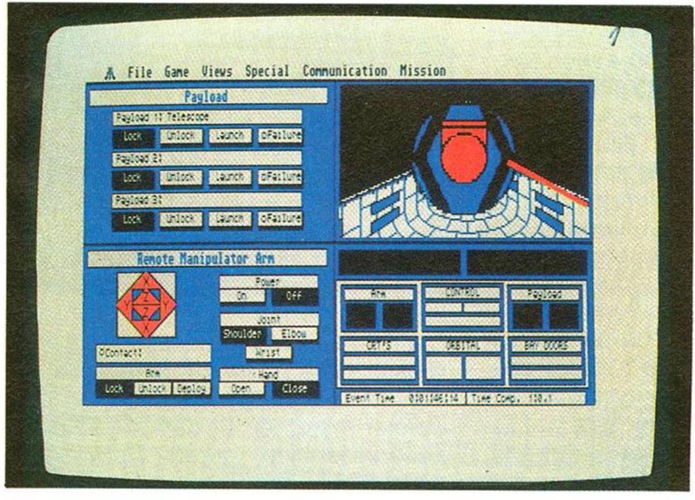


Hersteller: Spectrum HoloByte
System: Atari ST (Color und Monochrom)
Preis: DM 84,95
Testversion: Atari ST

Steuern Sie ihr eigenes Shuttle

Haben Sie auch bei den ersten Starts der Raumfähre Columbia angespannt vor dem Fernseher gesessen und sich überlegt, wie schwer es wohl für die Piloten der Fähre sein muß, das Riesending zu steuern? Wollten Sie das Shuttle vielleicht sogar selbst einmal steuern? Dann haben Sie jetzt Gelegenheit dazu. Alles, was Sie brauchen, ist einer der Computer, die in der Infozeile erwähnt worden sind, und die Simulation Orbiter von Spectrum HoloByte. Diese Simulation ermöglicht es Ihnen, sich als Shuttle-Pilot zu versuchen.

Wenn Sie die Simulation erst richtig beherrschen, können Sie auch Dinge, die normalerweise von der Kontrollstation aus getätigt werden, absolvieren und die sich noch in der Planung befindliche Raumstation ansteuern, um an sie anzudocken sowie sie von Hand im Raumanzug weiter auszubauen.



Bildschirmfoto: Atari ST

Ist man auf der Umlaufbahn angekommen, kann man mittels Teleskoparm die Ladung aufnehmen

Zu Beginn sollte man einen Trainingsflug absolvieren. Nachdem alle erforderlichen Parameter eingestellt sind, kann es losgehen. Als nächstes sollte man das Umschalten zwischen den einzelnen Panels, das sind die Armaturenbretter, üben. Obwohl die Simulation auf dem ST in der mittleren und hohen Auflösung läuft, kann man unmöglich alle Instrumente und Bildschirme gleichzeitig darstellen. Aus diesem Grunde hat man den Bildschirm in vier Quadranten unterteilt. Der Quadrant rechts unten stellt die Anzeigen der jeweiligen Station als Gesamtheit dar. Hier kann man die Instrumentengruppen, die momentan benötigt werden, auswählen und in einem der drei freien Quadranten plazieren.

Nun kommen die Startvorbereitungen: Der Count-Down fängt bei T-00:50:00 an. Die Kontrollstation meldet sich per Sprachausgabe über Radio. Die Nachrichten können natürlich auch auf dem Monitor nachgelesen werden. Nach einigen einfachen Bestätigungen, bei denen einfach nur "Roger" gesendet werden muß, kommen komplexere Befehls-

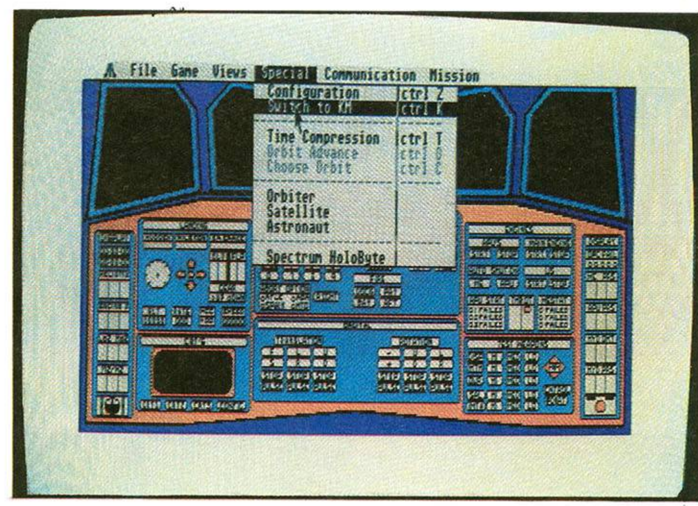
eingaben, die aber problemlos mit der Maus getätigt werden können. Diese Befehle lassen dann zum Beispiel Belüftungsschlitze auf -bzw. zugehen oder laden Computerprogramme. Im Modus Autopilot übernimmt der Computer jetzt alles weitere, und der Spieler kann die Aussicht genießen. Im Orbit muß man sich dann auf die vorgeschriebene Umlaufbahn begeben, auf der man das bei dieser Mission mitgeführte Teleskop aussetzten soll.

Auf dieser Umlaufbahn angekommen, sollte man dann auf die rückwärtige Kontrollstation umschalten, die unter anderem für die Ladung zuständig ist. Hier kann man die Ladeluken öffnen und das Teleskop mit dem Greifarm auf eine Umlaufbahn hieven. Jetzt muß man Abstand zwischen die Fähre und das Teleskop bringen, indem man die Korrekturtriebwerke laufen läßt, damit das Teleskop nicht mit der Fähre zusammenstößt. Ist dies geschehen, muß man den Greifer wieder einholen und die Ladeluken schließen.

Die Vorbereitungen auf die Landung beginnen. Es muß besonders darauf geachtet werden, daß der Eintrittswinkel stimmt. Beim Training übernimmt der Computer die Landung, wie auch schon beim Start. Nach erfolgreicher Landung kommen Gratulationen aus dem Kontrollcenter, und es erfolgt ein Eintrag in das Piloten-Logbuch. Eine neue Mission wartet schon. Damit der Computer auch einmal abgeschaltet werden kann, ohne daß gleich alle Erfolge verlorengehen, können beliebig viele Spielstände abgespeichert werden.

Fazit

Orbiter ist eine gut gelungene Simulation, wenn man auch manchmal etwas den Überblick verlieren kann. Sie besticht durch ihre gute Durchdachtheit.



Bildschirmfoto Atari ST

Schalter, Knöpfe, Screens – das alles muß ein Space-Shuttle-Pilot beherrschen. Ein Pulldown-Menü erleichtert dem Spieler etwas die Eingabe

Die Programmierer haben bewiesen, daß man auch ein kompliziertes Cockpit einfach und benutzerfreundlich darstellen kann, ohne daß dabei auf etwas verzichtet werden muß. Mir hat besonders gefallen, daß so gut wie alle Geräte auch ausfallen können, und der Spieler dadurch wirklich in recht peinliche Situationen geraten kann.

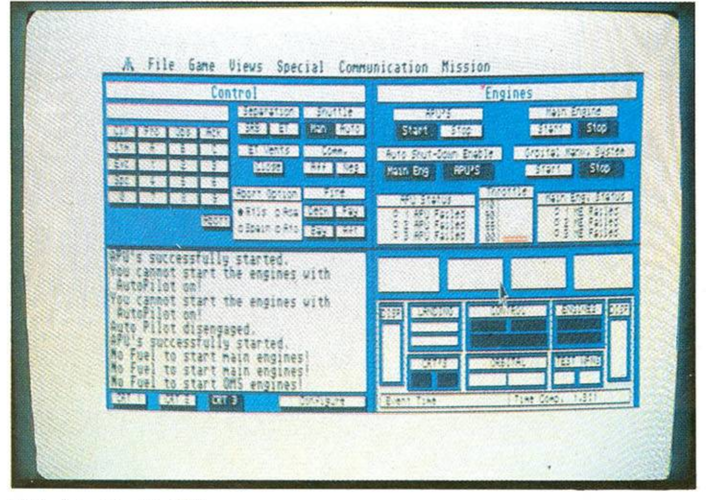
Diese Ausfälle nehmen aber in keinem Fall überhand, so wie das bei manchen anderen Simulationen der Fall ist, bei denen man ständig das Gefühl hat, in einem Gefährt zu sitzen, das nur aus Schrott besteht und jede Sekunde über dem Piloten zusammenbrechen kann.

Die Grafik ist relativ einfach, dafür aber übersichtlich gehalten. Die Sprachausgabe ist wirklich gut. Mich haben jedoch die manchmal etwas langatmigen Programm- und Befehlseingaben gestört, aber sie gehören wohl einfach zu einer solchen Simulation.

Während des Spieles rafft der Computer die Zeit in verschiedenen Größen zusammen, so daß kein langweiliges Warten aufkommt. Auf diese Zeitraffung kann man selbst Einfluß nehmen.

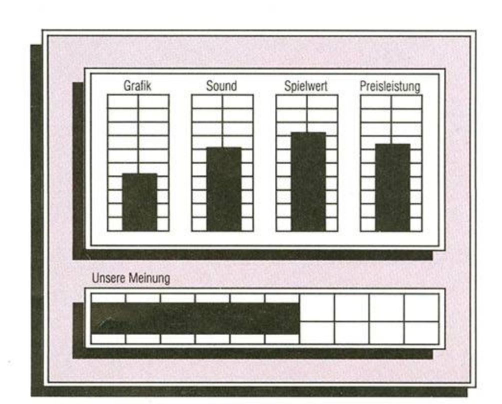
Mir persönlich hat das Spiel eigentlich recht gut gefallen, auch wenn es ein paar Fehler hat. Positiv ist aufgefallen , daß der ST-Version eine Datadisk für Multisynch beiliegt, so daß das Spiel auch auf dem SM 124 (hochauflösender Monitor) gespielt werden kann. Des weiteren sind die Informationen über Raumfahrt im allgemeinen sowie das Shuttle-Projekt im einzelnen, die man jederzeit einblenden kann, positiv aufgefallen. Mit ihnen kann man teilweise wirklich etwas anfangen. Sie sind nicht der übliche Schnick-Schnack, der sonst manchen Spielen beiliegt. Die Disketten sind nicht kopiergeschützt, somit ist die Installation auf Festplatte gegeben, um so schnelleren und bequemeren Zugriff auf das Programm zu ermöglichen. Die in Deutsch gehaltene Anleitung mit ihrer Einführung in die dynamischen Gesetze des Weltalls ist sehr ausführlich. Zur Veranschaulichung der Bewegungen im All liegt dem Spiel ein Modell der Fähre bei.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



Bildschirmfoto Atari ST

Es ist nicht ganz einfach, ein Space Shuttle zu fliegen. Glücklicherweise stellt der Autopilot eine große Hilfe dar



WARP WETTBEWERB

Kennen Sie das Problem eines Redakteurs, der einen Wettbewerb ausarbeiten soll? Nicht? Na dann werde ich Sie mal aufklären. Stellen Sie sich vor da kommt ihr Chefredakteur an und sagt: "Wir machen mit Thalion einen Wettbewerb, denk dir mal was aus." Tja, was machen wir dann jetzt? Lassen wir unsere Leser wieder ein paar Figuren erkennen? Oder verstecken wir wieder ein paar Buchstaben im Heft und lassen unsere Leser suchen. Und dann wär da noch die Möglichkeit unsere Leser etwas über dieses oder jenes zu fragen. Gefällt Ihnen auch nicht! Wie wär es dann damit:

Wie heißt die Computerzeitschrift? Ergänzen Sie bitte nachfolgendes Wort:

J O Y S . I C K

Die Sachen an sich sind ja nicht schlecht, nur die Jungs die die Preise springen lassen müssen damit einverstanden sein. Also nehmen wir das Telefon zur Hand und rufen bei Thalion an und fragen was die von unseren Ideen halten. "Alles ganz schön und gut" sagt uns Holger Flöttmann, "aber müßt Ihr eure Leser immer so überanstrengen? Laßt uns doch mal was Einfaches machen". Nach einer kleinen Diskussion darüber, was unsere Leser überanstrengt oder nicht, haben wir uns dann doch auf was ganz Leichtes geeinigt. Wer gewinnen will, muß nichts weiter machen als uns eine Postkarte schicken auf der folgendes steht:

Ihre Adresse
eine Briefmarke
ein Poststempel
und folgende Anschrift:

DMV-VERLAG
Red. JOYSTICK
THALION
Postfach 250
3440 Eschwege

das wär dann auch schon alles. Jetzt sagen wir Ihnen noch, welche Preise Sie gewinnen können und natürlich die üblichen Regeln.

1. Preis: 1 CD-Videoplayer

2. - 11. Preis: je ein WARP Original

Die Spielregeln:

Einsendeschluß ist der 06.06.89

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitmachen kann jeder außer Mitarbeitern des DMV-Verlages und deren Angehörige.

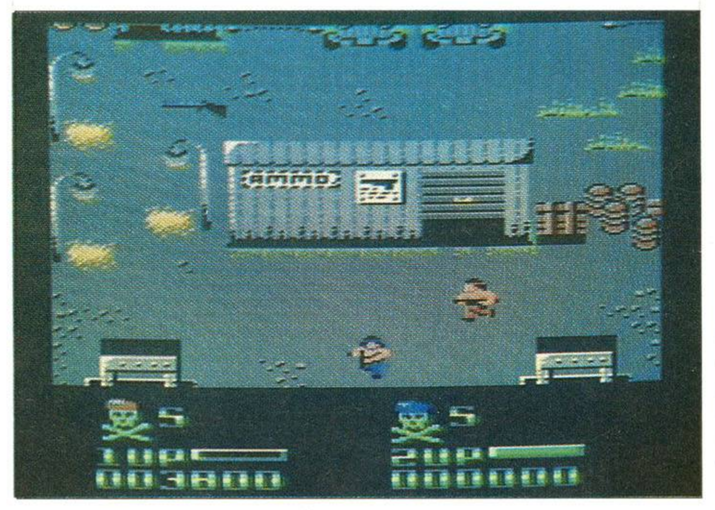
(rg)

Purple Heart

Hersteller: C.R.L.
System: C-64/128
Testversion: C-64
Preis: DM 39,95 Kass.
DM 54,95 Disk.
★

Rambo auf der Spur

Mit Purple Heart präsentiert sich wieder einmal ein Shoot'em Up, bei dem Joystickakrobatik angesagt ist. Wie bei den meisten Ballerspielen ist die Hintergrundstory jedoch recht mager, so besteht Ihre Mission darin, sechs einzigartige Landschaften zu durchqueren, wobei Sie den Feind zerstören und seine militärischen Pläne durchkreuzen sollen. Panzer und Kraftwagen sollten bei Ihren Streifzügen jedoch möglichst gemieden werden. Anfangs kann zwischen dem Ein- und dem Zwei-Spieler-Modus entschieden werden, jedoch empfiehlt es sich, einen Spielpartner zu suchen, da sich zu zweit die Mission erheblich einfacher erfüllen läßt. Unser Held zieht nun mit einem Maschinengewehr durch das feindliche Gebiet. Die Bewaffnung läßt sich verbessern, denn beim Umherlaufen findet man immer stärkere Waffen, wie zum Beispiel Flammenwerfer oder Panzerfäuste, die sich durch ständiges Blinken bemerkbar machen. Doch Vorsicht, unnützes Umherballern bringt fast gar nichts, denn während des Schießens wird die Munition, die sich auf einem Munitionstrahl sichtbar macht, immer weniger. Der Weg ist nicht verfehlbar, da Pfeile die Laufrichtung angeben.



Bildschirmfoto C-64

Diese beiden Helden können Sie durch sechs verschiedene Screens steuern, wobei Sie die feindlichen Aktivitäten untergraben sollen

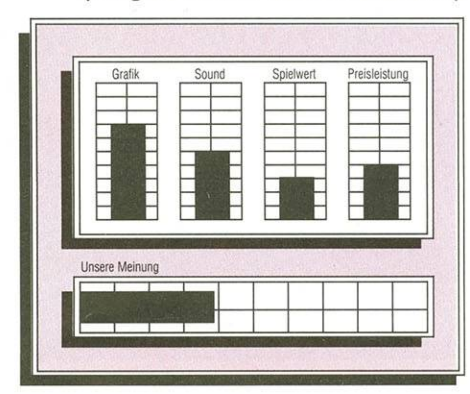
Ein Intro setzt Maßstäbe

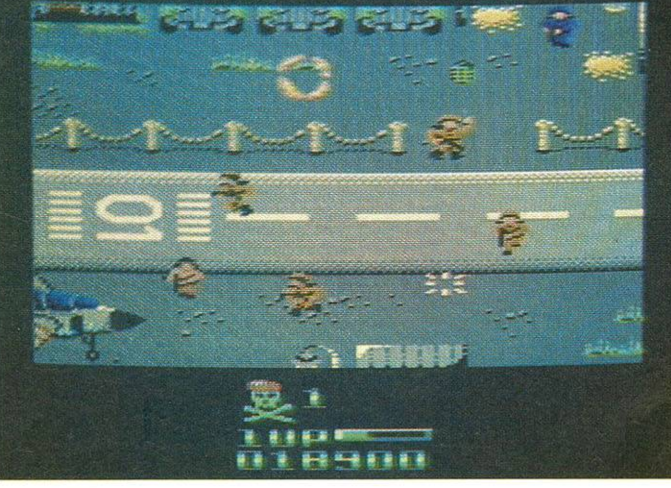
Bei der Diskettenversion kann man sich entscheiden, ob man das Spiel mit Intro oder ohne Vorspann laden möchte, jedoch würde ich mir das Intro nicht entgehen lassen, denn es setzt auf dem C-64 Maßstäbe. Das erste Bild stellt unsere zwei Kämpfer im Dschungel mit hervorragender Grafik dar. Dann kommt der Clou: Nun sieht man auf dem Bildschirm die Köpfe der beiden Kämpfer überzeugend echt dargestellt, wobei sich auf der unteren Bildschirmseite ein Steckbrief der beiden Pixelhelden einscrollt.
Diese Version steht dem indizierten Vorfahren in nichts nach, da sowohl der Sound als auch die Grafik wirklich überzeugen. Wenn unser Held von feindlichen Geschossen getroffen wird, blinken er wie auch die Waffen auf, und es erfolgt Lebensabzug, der durch makabere Totenköpfe dargestellt wird. Das Scrolling der Umgebung und der Sprites ist butterweich. Nachdem man nun alle Leben verloren hat, kann man sich, insofern man genügend Punkte gesammelt hat, in die Highscoreliste eintragen, die jedoch nicht abgespeichert wird.

Fazit

Purple Heart ist eines der vielen Ballerspiele, das mit den Top-Spielen gerade noch mithalten kann. Besonders das Intro mit der grafischen Darstellung ist überzeugend. Die Kreativität der Spieleprogrammierer hat hier jedoch sehr nachgelassen, denn dies ist lediglich ein weiterer Nachfolger der Invasion-Serie. Auch die Spielbeschreibung läßt zu wünschen übrig, denn das Wort Handbuch wäre wohl etwas zu hoch gegriffen. Lediglich ein kleiner, in englischer Sprache gehaltener Zettel liegt als Beschreibung bei, der fast keine Aufschlüsse über das Programm gibt. Bleibt zu hoffen, daß sich in Sachen Spielbeschreibung bei anderen Programmen noch etwas mehr tut!

(Jürgen Seibel/ Robert Marz/br)



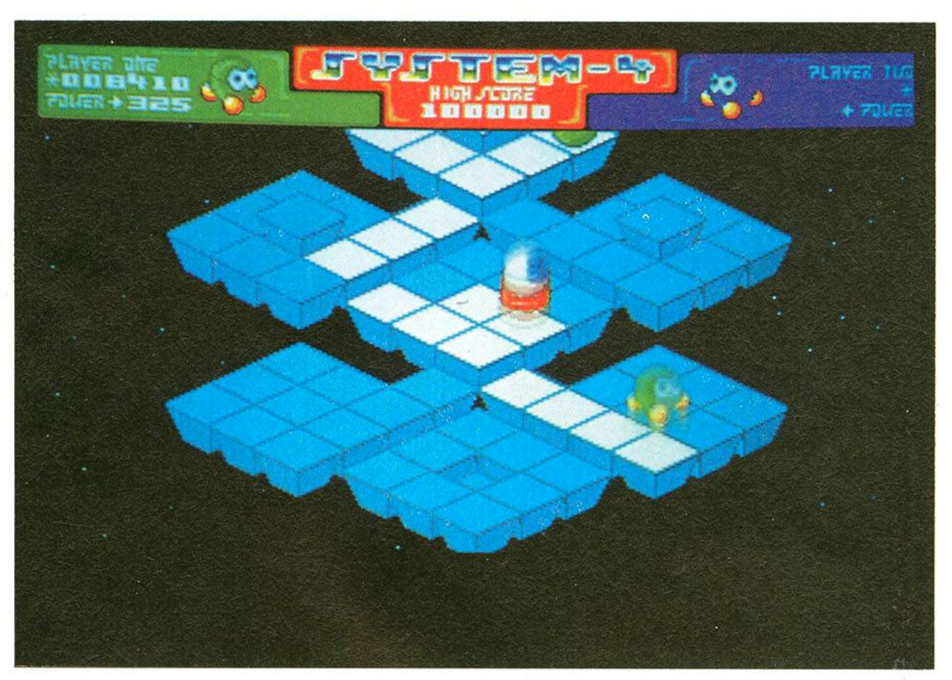


Bildschirmfoto C-64

Mit doppelter Schlagkraft kämpft es sich leichter. Verschiedene Waffen, die der Spieler auf seinem Weg durch das Feindesland finden kann, machen es möglich

System 4

Hersteller: Pegasus
System: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: 39,95 DM
★



Bildschirmfoto: Amiga

Was hüpft da auf dem Screen herum?

Was fängt mit einem Q an, hat in der Mitte einen Strich und hört mit einem Bert auf? Richtig geraten – Q-Bert. Er ist wieder da, der kleine liebenswerte Kerl, der verzweifelt versucht, seine aus übereinandergeschichteten Quadraten bestehende Welt von bösen, kleinen Fieslingen sauberzuhalten. 'System 4' nennt sich diese Neuauflage des Heimcomputer-Renners von Pegasus, die es vor einigen Jahren schaffte, Spielefreaks aller Computer zu fesseln. Dieser neue Q-Bert hat zwar einen anderen Namen, er nennt sich jetzt 'Mister Tengu' und hält sich selbst für einen Roboter, seine Identität läßt sich jedoch nicht verleugnen. Q-Bert, wie er leibt(e) und lebt(e).

Noch'n Quadrat und noch'n Quadrat...

Das Spiel ist schnell erklärt: Mister Tengu lebt in einer recht seltsamen Welt, die sich aus lauter Quadraten zusammensetzt, die nebeneinander oder übereinander liegen. Unser kleiner Freund soll nun dafür sorgen, daß jedes dieser Quadrate von etwaigen Monstern geräumt, sprich gesäubert, wird. Der Spieler muß nun Q-Bert, Verzeihung Mr. Tengu, in Diagonalsprüngen durch das jeweilige Level hetzen, also jedes Quadrat einmal betreten, was sofort auf dem Monitor heller erscheint. Nun wäre das ja eigentlich keine große Aufgabe, wenn nicht ein paar kleine Fieslinge unserem Freund das Leben schwermachen würden.

Und diese Miesmacher treten variantenreich auf: Da gibt es 'Tracer', die wie auf Eierbechern sitzende Augen aussehen, 'Devils' – Miniteufel und 'Sucker', deren Aussehen eher wandelnden Handgranaten (damit sind NICHT 1/3-Liter-Bierflaschen gemeint) ähnelt. Dem Programmierer sei Dank gibt es aber auch eine Freundin von Mr. Tengu, die sich beim Großreinemachen als ganz nützlich erweist. Und weil das Monster-von-den-Quadraten-Entfernen ziemlich hungrig macht, gibt es ab und zu eine Schüssel Kartoffeln, die die verbrauchte Energie sofort zurückbringen (da gab's doch noch was...?), denn bei der Berührung mit einem der Unholde verliert unser Freund nicht nur seine Fassung, sondern auch Lebensenergie. Wenn diese Situation ein paarmal eintritt, ist's aus mit dem Reinemacherleben. Mit einem bißchen Glück findet man auch noch andere nützliche Sachen, die den Reinemacher-Gegnern überhaupt nicht liegen, so unter anderem Pakete, Goldstücke und ähnliches, die Mr. Tengus Widersacher verschwinden lassen, für einige Zeit stillegen und weiteres mehr, so daß man für ein paar Minuten Luft schnappen kann.

Er hüpft und hüpft...

Obwohl das Spielprinzip keine Neuheit ist, macht System 4 einen Heidenspaß, vor allem denen, die schon auf den 8-Bittern mit Vorliebe das obengenannte Q-Bert gespielt haben. Grafik und Sound sind ebenfalls sehens- bzw. hörenswert. Leicht ist das Spiel eigentlich nicht, obwohl man sich mit der Zeit wohl durch die einzelnen Level durcharbeiten kann, auf jeden Fall macht es auch nach dem x-ten Start noch Laune. Und Gott sei Dank mal wieder nicht ein Spiel, in dem es nur ums Ballern geht. System 4 verlangt der eigenen Reaktionsfähigkeit ein ganzes Stück ab. So, nun ist genug gesagt, wir wollen's endlich hüpfen sehen!

(Jürgen Borngießer/hs)

Grafik | Sound | Spielwert | Preisleistung

Unsere Meinung



Bildschirmfoto: Amiga

Der gute alte Pyramidenhüpfer ist wieder da. System 4 greift eine der originellsten Spielideen wieder auf. Wer Geschicklichkeitsspiele mag, liegt hier richtig!

Drol

Hersteller: CACHET
System: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: 49 DM

★

Klein Drol und die Ungeheuer

Ganz neu auf unserem Amiga brachten wir das neue Schieß-, Renn-, Flieg& Flüchte- und Suchspiel Drol von Cachet mit. Neu? Irgendwie erinnert uns dieses Game an frühere Tage, verbracht vor dem fast neuen C64. Auch dort wurde uns die Geschichte vom kleinen Roboter, der eine Familie vor dem Tod durch gar garstige Monster retten muß, erzählt. Drol auf dem Amiga findet auf vier Ebenen statt, durch die Sie den kleinen Racker möglichst geschickt mit dem Joystick steuern müssen. Leider gibt es, wie schon angesprochen, ein paar Hindernisse in Form von hüpfenden und laufenden Urviechern, die Ihnen bei Berührung eines der drei Leben kurzfristig ausblasen. Die vier Ebenen erreicht man durch Falltüren, die sich je nach Bewegungsrichtung öffnen. Im oberen Bild sieht man die Etagenlandschaft in verkleinerter Form sowie alle sich bewegenden Insassen.

Drei Leben und kein Sieg

Drol ist eine Übersetzung des C-64-Spiels – und das sieht und hört man. Nichts gegen Umsetzungen, aber bei einem 68000er dürfte ein bißchen mehr drin sein. Dadurch, daß das Spiel nicht allzu einfach ist, bleibt der Spielwitz nicht so schnell auf der Strecke. Die Suche nach den zu Befreienden gestaltet sich zu einem Abenteuer, vor allem, weil außer den Monstern auch ab und zu Überraschungen aus der Wand quellen, die, je nach Auslegung, positive oder negative Reaktionen auslösen können. Sieht man über die Schwächen hinweg, macht Drol richtig Spaß.

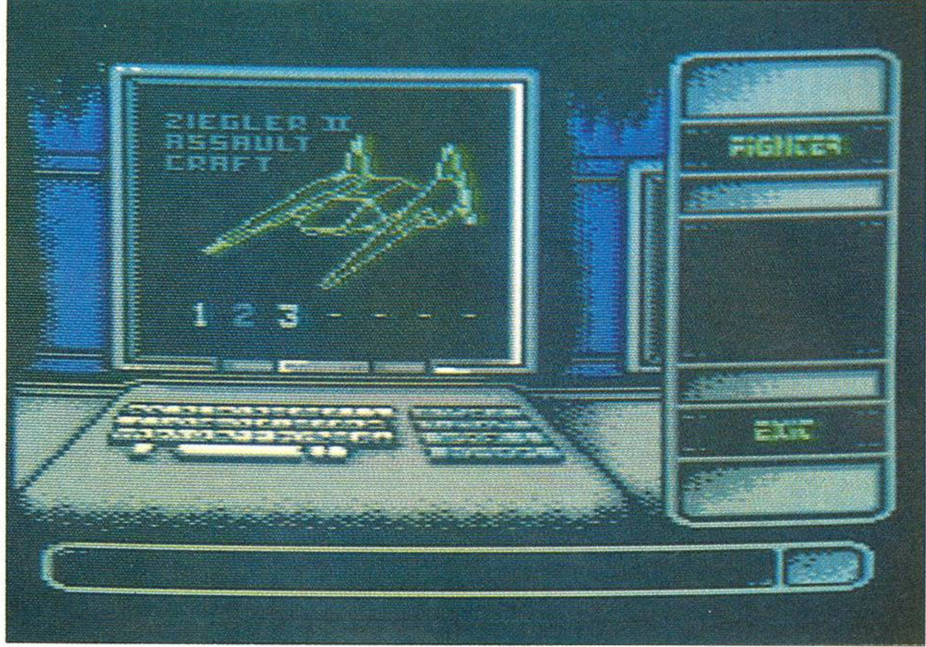
(Jürgen Borngießer/hs)



Bildschirmfoto Amiga

Unsere Meinung





Bildschirmfoto: C-64

Hersteller: Cascade Games Ltd.
System: C-64
Preis: DM 34,95 Kass.
DM 49,95 Disk.
Testversion: C-64
★

This Time it's Space

Im Jahre 2088 besteht der kolonisierte Teil der Galaxis M1771 aus 32 bewohnten Sternensystemen zu je drei bis vier bewohnbaren Planeten. Das sind also insgesamt 118 Kolonien. Damit man diesen Stoff auch zu einem Spiel machen kann, hat man die Systeme von Rebellen besetzen lassen, die dort munter ihre Basen bauen. Klar, daß man da einschreiten muß. Und hier kommen Sie als Spieler zum erstenmal zum Zuge. Sie müssen sich nämlich jetzt mit Hilfe eines ultramodernen Computersystems ein Planetensystem aussuchen, das Sie befreien wollen, und dieses Planet für Planet von den Rebellen säubern. Dummerweise sind von den ursprünglich sieben Ziegler II Assault Crafts, kurz ZAC genannt, vier bei Luftkämpfen und Unfällen zerstört worden, so daß jetzt nur noch drei zur Verfügung stehen. Immerhin ein beachtliches Potential. Auch dann, wenn die Rebellen zwar über viel mehr und vor allem viel wendigere Fighter verfügen, denn ein ZAC ist wesentlich besser ausgerüstet und gepanzert.
Hat man sich anfangs einen Planeten ausgesucht, kann man sich an die Bewaffnung der ZACs machen. Zur Ausrüstung gehören zunächst einmal acht Langstreckenraketen mit Fusionsprengköpfen vom Typ Fire-and-Forget, diese suchen sich ihre Ziele selbst. Dann kann man sich noch mit acht Verteidigungsraketen nach hinten beladen. Zusätzlich kann man das gute Stück noch mit einem Schnell-Aufladesystem für Anti-Materie-Torpedos und einem hochwirksamen Schutzschild ausstatten.

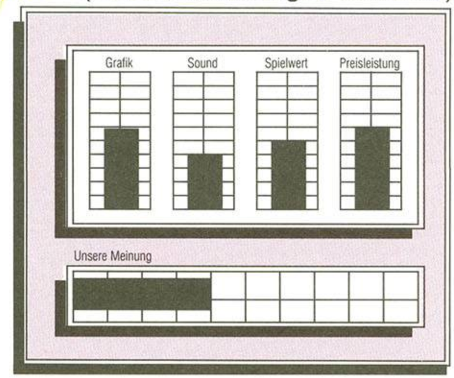
Die "Rebellen-Säuberungsaktion"

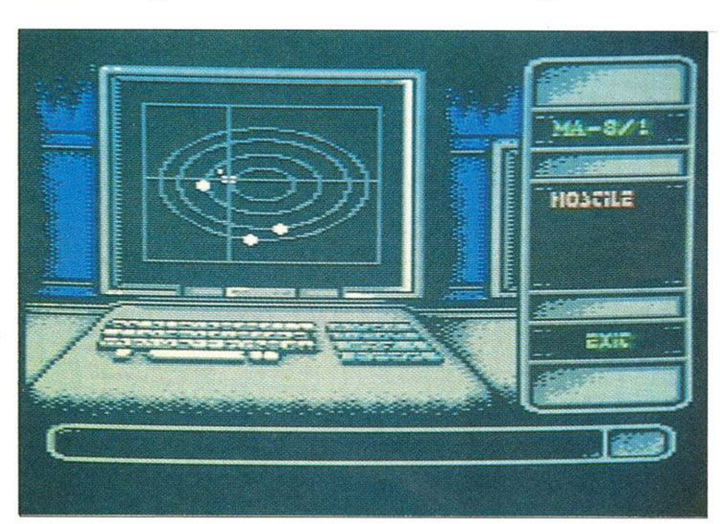
Nun aber frisch ans Werk, durch den Weltraum bis in den Orbit des betreffenden Planeten. Schon beim Anflug muß man sich den Attacken der Rebellen zur Wehr setzen. Hat man sich bis zum Planeten durchgekämpft, kann man eine Bombe zum Abwurf vorbereiten. Daraufhin erscheint dann ein Pfeil, welcher direkt auf den nächsten Stützpunkt der Rebellen zeigt. Hat man den Stützpunkt im Visier, kann man eine seiner Bomben abwerfen und trifft dann (vielleicht). Wenn alle Stützpunkte und Raumschiffe der Rebellen vernichtet sind, kann man zurück zum Mutterschiff fliegen und sich auf den nächsten Angriff vorbereiten. Leider errichten überlebende Rebellen die Stützpunkte immer wieder neu.

Fazit

ACE 2088 ist eigentlich ein gewöhnliches Ballerspiel, das kaum herausragende Features aufweist, aber das ist man ja von den meisten futuristischen Ballerspielen gewohnt. Der Luftkampf präsentiert sich in einer relativ guten 3D-Grafik, wie man sie von Schießspielen dieser Art her kennt. Auch sonst wird hier wohl eher Hausmannskost geboten, was aber nicht abwertend gemeint ist: Im Gegenteil ACE ist sogar in der Lage, einen ein paar Stunden zu fesseln. Die Freude läßt aber recht bald nach, da das Spiel dann etwas eintönig wird – immer wieder das gleiche: System anvisieren, Planet anvisieren, Fighter klarmachen, losfliegen und Basen vernichten. Trotzdem: ein handfestes Ballerspiel.

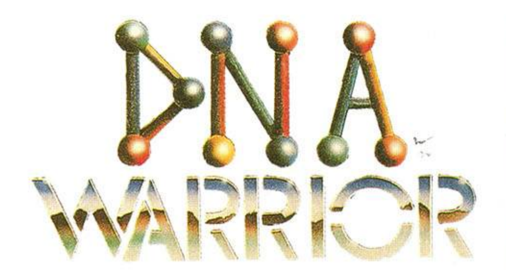
(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)

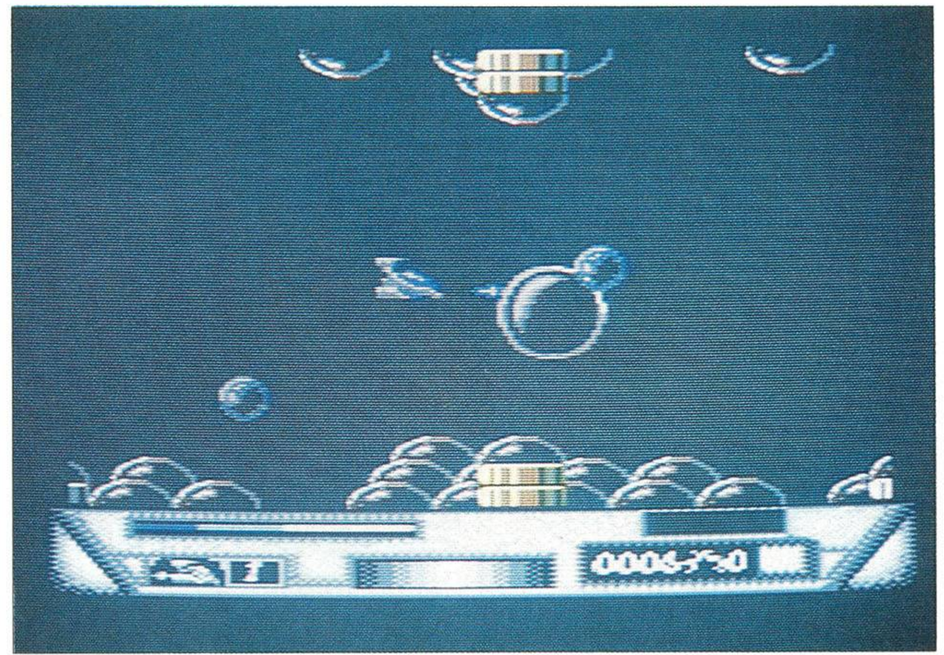




Bildschirmfoto: C-64

Befreien Sie mit Hilfe ihrer drei ZACs den kolonisierten Teil der Galaxis M1771 von den Rebellen





Bildschirmfoto C-64

Hersteller: Artronic Products
System: C-64, Spectrum 48/128, Amiga
Preis: zwischen 40,- und 50,- DM (je nach System)
Testversion: C-64

Ein Opfer für die Wissenschaft

Professor R. Szymanski, der Nobelpreisträger für Genetik, widmete sein Leben ganz allein der Wissenschaft. Er benutzte die modernste Technik, um in sein Gehirn rohe DNS zu pflanzen. Der Teilchenbeschleuniger, welchen er zusätzlich in sein Gehirn setzte, um seine Intelligenz um ein Vielfaches zu erweitern, neutralisierte sich jedoch nicht so wie geplant, und der alte Professor fiel in eine Art Koma. Um ihn nun vor dem Tod zu bewahren, haben Wissenschaftler ein Marinetauchboot verkleinert und ihm in den Blutkreislauf eingespritzt, mit dem Ziel, die Vergrößerung des Implantats zu stoppen und die behindernde Substanz zu installieren.

Auf dem Weg ins Gehirn

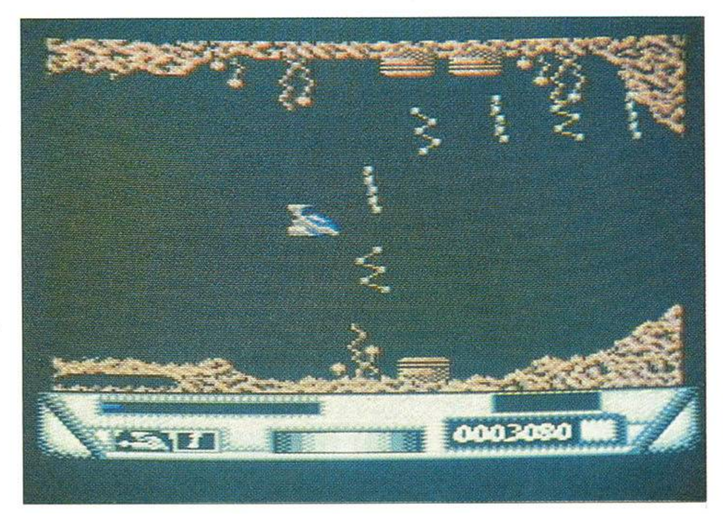
Der Abwehrmechanismus und das Implantat erzeugen jedoch Abwehrzellen, die zu vernichten sind. Dafür steht eine Laserkanone zu Verfügung. Das Tauchboot ist auch mit anderen Waffen ausgerüstet, die viel Energie benötigen. Die Energie kann in Form von Plasmakugeln, die man einsammeln kann, erhöht werden. So erhält man durch die Plasmakugeln bessere Manövrierfähigkeit, Kanonen mit schnelleren Schüssen, Starburster, die gleich mehrere Zellen zerstören können, und sogar ein Schutzschild, das sie für einige Zeit unzerstörbar macht.

Bei der Rettungsfahrt durch den Blutkreislauf öffnen und schließen sich Klappen, die es durch geschicktes Manövrieren des Unterseebootes zu passieren gilt. Diese Klappen werden im Verlauf des Spiels immer tückischer. Bei der Fahrt durch den Körper des Professors kann es schon einmal passieren, daß man vor einer "Kreuzung" steht, die geschlossen ist. Hierzu wird nun ein bestimmter Schlüssel benötigt, der auf dem Weg zum Implantat eingesammelt werden muß. Wenn man nun die Gänge passiert und die Angriffswellen der feindlichen Zellen zerstört hat, kommt das Finale: der Endkampf gegen das Implantat.

Fazit

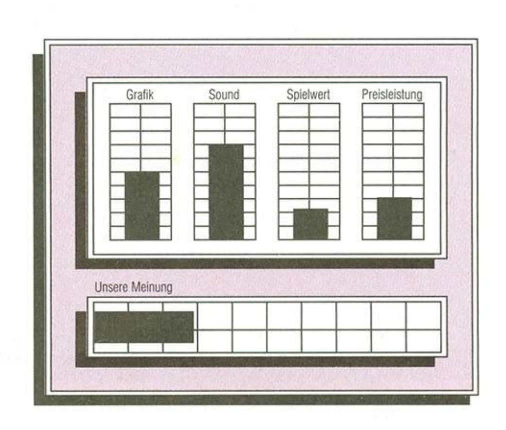
Bei diesem Spiel ist die Grafik nicht mehr als mittelmäßig zu bewerten. Sowohl das Unterseeboot als auch die Zellen mit den teilweise auftretenden Klappen sind nicht gerade ein grafischer Leckerbissen. Ganz anders ist dagegen der Sound, der in aufpeitschender Weise den Spieler erheblich mehr motiviert. Der Sound steht jedoch völlig im Gegensatz zur Spielgeschwindigkeit, denn das Schleichen des Unterseebootes ist schier unerträglich. Auch die lange Ladezeit macht das Spiel nicht gerade empfehlenswert, hier wartet der Spieler erst einmal einige Minuten und darf lediglich ein recht dürftiges Titelbild betrachten. Somit ist das Spiel DNA-Warrior keinesfalls mit dem Prädikat "Spitzen-Shoot'em-Up" zu versehen oder gar mit den Spielen IO oder dem legendären Uridium zu vergleichen. Deshalb würde ich nicht in Tränen ausbrechen, wenn DNA-Warrior in meiner Softwaresammlung fehlen würde.

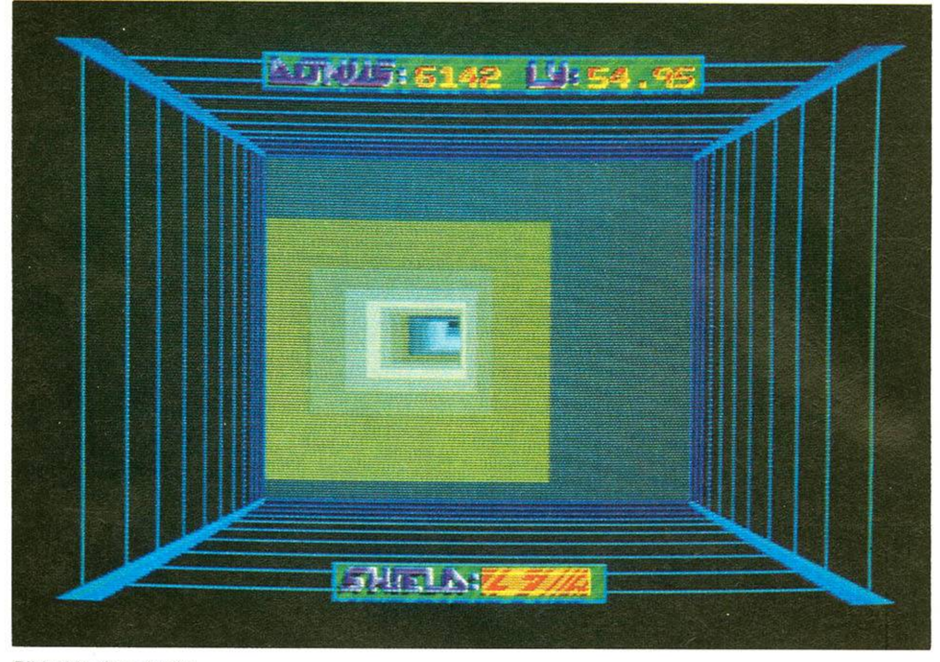
(Jürgen Seibel/Robert Marz/br)



Die Wissenschaftler haben auf dem Weg zum Implantat viele Zellen zu zerstören

Bildschirmfoto C-64




Bildschirmfoto: Amiga

WARP

Hersteller: Thalion Software
System: Atari ST, Amiga
Testversionen: Amiga, Atari ST
Preis: ca. 70 DM

Die rote Flut

Da hat sich doch mal wieder einer einen Feiertag zunutze gemacht, um einen Coup zu landen. Dieser jemand heißt Kelly. Er hat am Jahrestag zur Gründung der geeinten Weltregierung (irgendwann in der Zukunft) ein neues Superraumschiff gestohlen. Dies Raumschiff, welches den Namen "SUNBURST" trägt, ist ein Prototyp der neuen irdischen Flotte. Noch während Kelly sich freut, stellt er fest, daß die Erde in Gefahr ist, denn auf seinem Videoschirm verfärbt sich der blaue Planet langsam in einen roten Planeten. Wie kommt das nun? Das Volk der Galrhimm hat einen Feldgenerator entwickelt, der von den Myrons nicht zur Verteidigung, sondern zum Angriff eingesetzt wurde. Wie gesagt, auf der Erde war Nationalfeiertag, und das war die Gelegenheit überhaupt. Alle Raumschiffe der irdischen Flotte waren auf der Erde, also wurde jetzt der Schirm aktiviert und es konnte niemand mehr starten; durch den Schirm kam es auch zu einer Klimaveränderung. Jetzt brauchten die Myrons nur noch zu warten, bis alle Menschen dahingerafft waren, und der Planet Erde würde ihnen gehören.

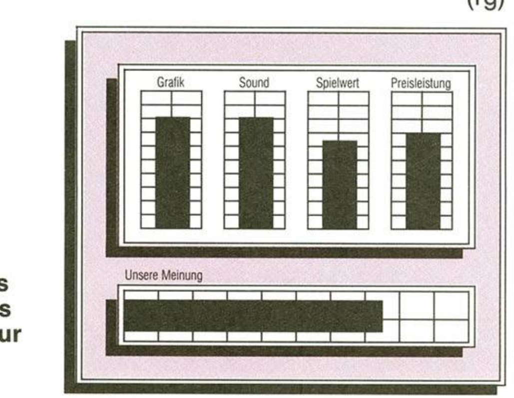
Allein gegen alle!

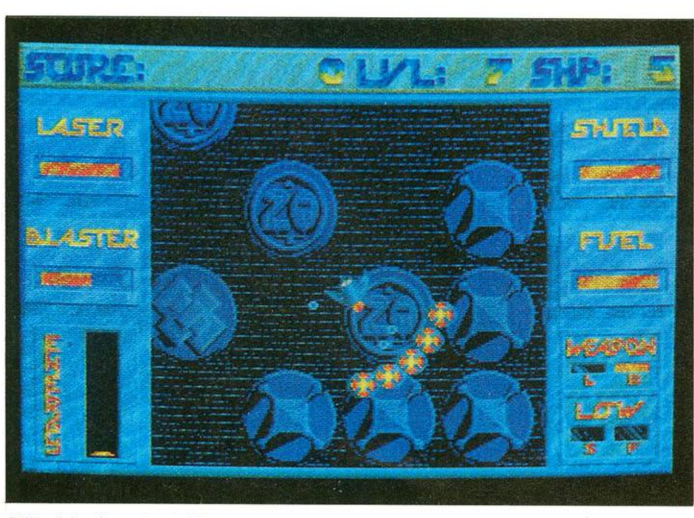
Um die Erde zu retten, muß Kelly zum Planeten der Galrhimm fliegen, denn Sie sind die einzigen, die den Feldgenerator vernichten können. Das Problem, das sich dabei ergibt ist, daß man seinen Hyperraumantrieb nicht benutzen kann, bevor man auf jedem Planeten den von den Myrons installierten Anti-Warp-Generator zerstört hat. Man sollte aber aufpassen, denn ein paar der Aufbauten sind Energiestationen, mit deren Hilfe man seinen Laser, Energievorrat und Schutzschirm refreshen kann. Natürlich ist das Ganze nicht so einfach, wie es sich anhört. Schließlich kann man davon ausgehen, daß die Myrons etwas dagegen haben, wenn jemand ihre für teures Geld installierten Aufbauten zerstört. Die grafische Präsentation von Warp ist recht gut. Man sieht im Draufblick, wie sich das Raumschiff über die Planetenoberfläche bewegt. Es gibt verschiedene Arten von Hindernissen. Bei manchen prallt man einfach ab, wenn man gegen sie fliegt, andere zerstören einem das Raumschiff, und wieder andere lassen sich durch einen gezielten Schuß aus dem Weg räumen. Bevor Sie den Anti-Warp-Generator zerstören können, muß erst das Schutzfeld, das ihn umgibt, ausgeschaltet werden. Dieses wird von ein paar Generatoren, die auf dem jeweiligen Planeten verteilt sind, erzeugt. Sollte man es geschafft und einen Anti-Warp-Generator zerstört haben, geht es durch den Warptunnel zum nächsten Planeten. Dieses ist keine Sequenz, in der der Spieler sich erholen kann, oh nein. Hier muß er innerhalb eines Zeitlimits den Tunnel in 3 D-Kamikazemanier durchsteuern. Hat er es geschafft, gibt es Bonuspunkte, und der Spieler wird gefragt, ob er seinen Spielstand speichern möchte. Das kostet den Spieler allerdings 2500 Punkte.

Fazit

Warp ist ein recht gutes Spiel. Grafisch läuft der ST zu Höchstleistungen auf. Fließendes, flimmerfreies und schnelles 16-Wege-Scrollen habe ich bis jetzt noch nicht zu sehen bekommen. Gerade bei der Amiga-Version ist der Sound hervorragend. Aber auch auf dem ST kann er sich hören lassen. Spielerisch hat WARP mehr zu bieten, als ein simples Shoot'em Up, ich möchte fast sagen, daß man einen kleinen Schuß Strategie finden kann. Bei Warp wurde von vorne bis hinten mit Liebe programmiert.

(rg)





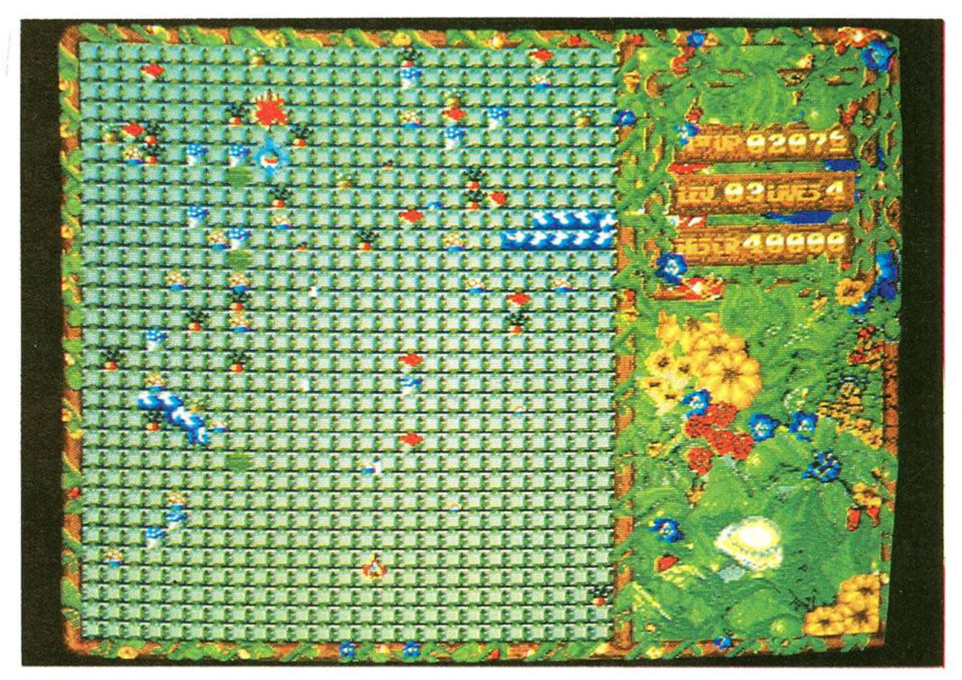
Bildschirmfoto: Atari ST

Warp präsentiert sich als schnelles Shoot'em Up, das mehr bietet als nur Schießen

Evil Garden

Hersteller: Demonware
System: Amiga, C-64
Testversion: Amiga
Preis: DM 59,95

★



Bildschirmfoto: Amiga

Tausendfüßler

sind ja normalerweise gerngesehene Gäste im heimischen Garten. In Evil Garden jedoch wird sich kaum jemand mit den Unmengen von Tausendfüßlern anfreunden können. Der schnöde Wunsch nach Mammon war es wieder einmal, der Sie in diese Situation gebracht hat. Wie hieß es? Für jeden abgeschossenen Wurm oder Tausendfüßler gibt es Cash. Auch die komischen Pilze, die überall wachsen bringen Geld, wenn Du Sie vernichtest. Und mit den zur Verfügung stehenden Waffen ist das alles gar kein Problem. Naja, Geld kann man ja eigentlich immer brauchen, und so gefährlich hörte sich die Sache auch nicht an. Im Einsatzgebiet angekommen, stellt sich die Situation dann schon etwas anders dar. Alleine gegen Hunderte von Tausendfüßlern ist sicher keine angenehme Aufgabe. Überleben heißt zunächst einmal die Devise, und dies gestaltet sich dann doch etwas anders, als nach der Beschreibung vorstellbar war.

Im Garten des Bösen

Wer kennt nicht den alten Spielautomatenhit Centipede von Atari. So manche Mark fand hier die letzte Ruhestätte. Um so erfreulicher ist es, daß jetzt eine Amiga-Umsetzung dieses Programmes vorliegt. Nach der etwas langwierigen Ladeprozedur präsentiert sich das Szenario, daß an eine Wiese erinnert, in der Draufsicht. Der kleine unscheinbare Fighter stellt tatsächlich Ihre Einsatzwaffe dar und entlarvt die Versprechungen Ihres Auftraggebers als Lügen.

Dafür sind reichlich mehr Tausendfüßler und ähnliches Getier vorhanden. Schießen heißt nun die Devise.

Dummerweise verwandelt sich jedes abgeschossene Glied der Kriechtiere in einen Pilz, der die eigene Bewegungsfreiheit erheblich beschränken kann. Hat man etwas Luft, tut man gut daran, einige der Pilze zu zerstören, um sich möglichst viele Fluchtwege offenzuhalten. Besonders das untere Drittel des Screens sollte möglichst pilzfrei gehalten werden, da es in diesem Bereich doch schon recht hektisch zugehen kann. Versuchen Sie auch auf jeden Fall, die lästigen Krabbeltiere am Anfang oder Ende des Körpers zu treffen. Ein Schuß in die Mitte führt in der Regel zu einer Teilung des Wurmes und erhöht die Anzahl der momentan auf dem Screen befindlichen Monster. Sind alle Monster eines Levels vernichtet, wird der Spieler automatisch ins nächste Level transportiert.

Besondere Beachtung verdienen auch die gelegentlich anzutreffenden Kürbisse. Diese geistern durch das obere Drittel des Bildschirms und können abgeschossen werden. Auf diese Weise gelangt man an den Inhalt dieser Früchte, der sich meist als Extrawaffe entpuppt.

Resümee

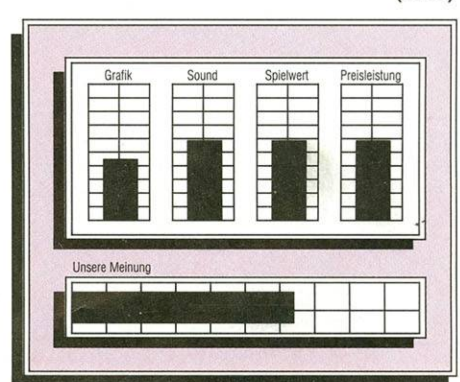
Evil Garden, die Amiga-Umsetzung des Arcade-Hits Centipede vermag den Spieler schon eine ganze Weile an den Bildschirm zu fesseln. Grafisch wäre sicherlich mehr möglich gewesen, trotzdem ist dieser Klassiker für einige Stunden ungetrübten Spielspaß gut. Ein abenteuerlicher Sound untermalt die Jagd auf die Tausendfüßler.

(mm)

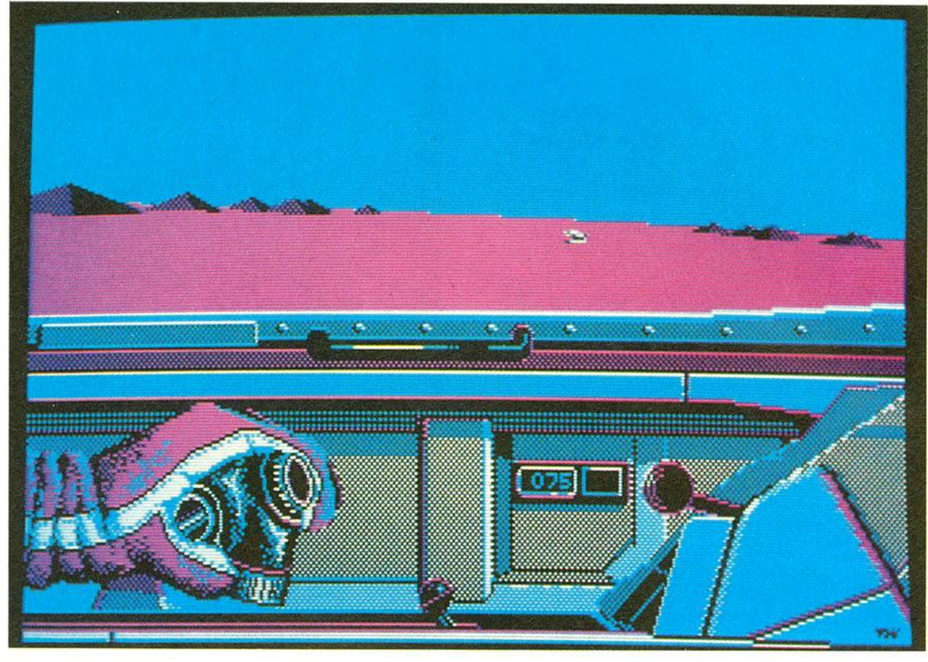


Versuchen Sie, keinen der Centipedes den unteren Bildrand erreichen zu lassen. Zu diesem Zweck ist es sehr sinnvoll, den unteren Rand von Pilzen freizuhalten

Bildschirmfoto: Amiga







Bildschirmfoto: MS-DOS

Hersteller: Digital Integration
System: MS-DOS
Testversion: MS-DOS
Preis: DM 84,95

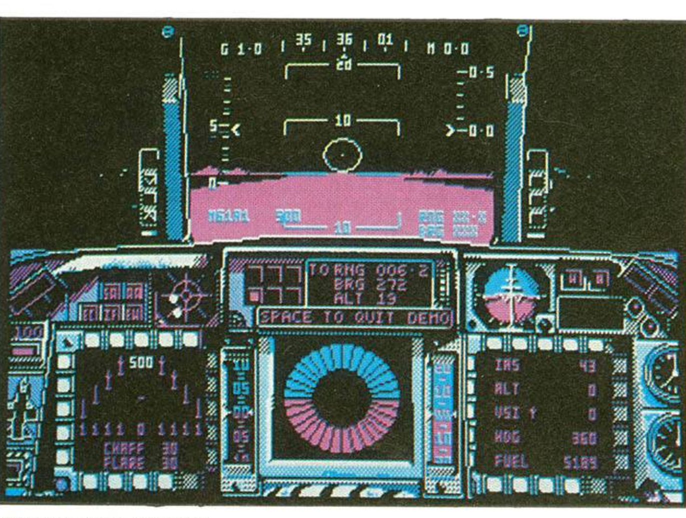
Schnellstart

Flugkampfsimulationen erfreuen sich immer größerer Beliebtheit, daran kann kein Zweifel bestehen. Mit dem Programm F-16 Combat Pilot hat uns eine Simulation erreicht, deren Schwerpunkt deutlich auf dem Bereich des Luftkampfes liegt. Nach dem Laden findet sich der Spieler in einem Büro wieder. Mittels eines auf dem Szenario befindlichen Pfeiles können Dinge wie eine Demo, der Eintrag ins Logbuch sowie technische Daten des Flugzeuges und der Bewaffnung aufgerufen werden. Nach dem Eintrag ins Logbuch steht dann der ersten Trainingsmission nichts mehr im Wege. Bevor der erste richtige Einsatz in Angriff genommen werden kann, steht erst einmal eine gründliche Ausbildung auf dem Programm. Ohne diese Ausbildung sind Ihre Chancen äußerst gering, auch nur einen erfolgreichen Start zu fabrizieren.

Aller Anfang ist schwer

Wenn Sie das Büro durch die Tür verlassen haben, bietet der nächste Screen ein Pentagon, dessen fünf Seiten jeweils ein Einsatzgebiet des F-16 repräsentiert. Und hier stehen dann Luftkampf, Luftgegenoffensive, Interdiktionsangriff, Unterstützung der Bodenstreitkräfte und Aufklärung auf dem Programm. Erst wenn Sie jeweils eine Mission von allen fünf Bereichen gemeistert haben, sind Sie bereit, das Kernstück des Pentagramms, Operation Conquest, aufzurufen. Die vorherigen Übungen dienen also quasi als Nachweis für Ihre hoffentlich guten fliegerischen Qualitäten. Bei der Betrachtung des Screens mit dem Pentagon fällt die zweisitzige F-16D auf. Wählen Sie diesen Punkt an, gelangen Sie in die Flugschule und können so Basiswissen sammeln, falls erforderlich. Das Icon in der oberen rechten Ecke stellt ebenfalls einen Leckerbissen für all diejenigen dar, die Ihre Kräfte gerne von Mann zu Mann bzw. von Computer zu Computer messen. Auf diese Weise können zwei Piloten Ihre Rechner verbinden und stellen dann jeweils den Gegner für den Spielpartner dar.

Das Cockpit des F-16 ist mit modernster Technik ausgestattet. Wichtig sind hier die drei Mehrzweck-Digitalanzeigen, mit deren Hilfe der Pilot das Cockpit jeweils an die Situation anpassen kann. Denn im Luftkampf sind Waffenanzeigen und ähnliche Instrumente gefragt, während im Non-Combat-Modus Daten von Triebwerk, Temperatur und Radar eine große Hilfe beim Fliegen darstellen. Besondere Aufmerksamkeit verdient in diesem Zusammenhang dann noch der digitale künstliche Horizont. Entgegen der gewohnten Darstellung finden wir hier einen Ring, der je nach Flugverhalten einen farbigen Bereich rund um den Mittelpunkt verschiebt.

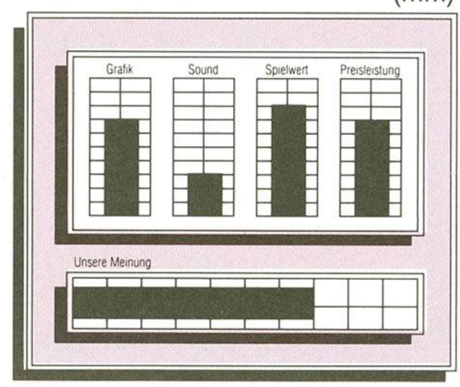


Bildschirmfoto: MS-DOS

F-16 Combat Pilot versetzt Sie an die Kontrollen eines der modernsten Kampfflugzeuge der Welt. Aber ohne theoretisches Wissen ist diese Maschine nicht zu beherrschen

Resümee ★

Der F-16 Combat Pilot präsentiert sich als ausgefeilte Flugsimulation, die doch mit einigen neuen Features aufwarten kann. Die Grafik, besonders die verschiedenen möglichen Blickwinkel, sorgen dafür, daß F-16 kaum langweilig werden kann. Da man auch zwei Rechner kombinieren kann, sollten sich die Fans dieses Genres den F-16 Combat Pilot einmal anschauen. (mm)



Dragonscape

Hersteller: Software Horizons LTD
System: Atari ST, Amiga
Preis: ca. 60,– DM





Bildschirmfoto: Amiga

Change into a strange world...

...war unser erster Gedanke, als wir des vorliegenden Softwarepaketes habhaft wurden. Um es vorweg zu nehmen: Hier war der Wunsch der Vater des Gedanken. Doch zunächst zur Story, die sich kaum haarsträubender darstellen könnte.

Während Sie gerade in Ihrer Lieblingscomputerzeitung blättern, knallt und blitzt es heftig, und Sie finden sich in der Vergangenheit wieder. Die Weisen des magischen Landes haben Sie zu sich in die Vergangenheit geholt, um Ihre Hilfe zu erbitten. Der Frieden in diesem Land wurde durch 40 magische Gegenstände aufrecht erhalten. Leider hat es KADS, der böse Herrscher der Tuvianer, dieses Gleichgewicht nun gestört. Außerdem ist keiner der anwesenden Krieger bereit, mit Ihnen in den Kampf zu ziehen. Der einzige, der bereit wäre, Sie in Ihrem Unterfangen zu unterstützen, ist Garvan, ein Drache. Er wird Ihnen als Reittier dienen und mit Hilfe seiner Fähigkeit, Feuer zu spucken, werden Sie vielen Gegnern die Stirn bieten können. Soweit der Tenor der Anleitung.

Willkommen in der Wüste!

Nach einer ungewöhnlich langen Ladezeit präsentiert sich Dragonscape mit einem Grafikfenster in der Mitte des Bildschirms. Dort sind der Drache und Sie selbst sowie das darunterliegende Szenario zu sehen. Das erste Level mit dem Wasteland gibt schon eine ungefähre Vorstellung des wüsten und öden Geländes, in dem Ihre Aufgabe seinen Anfang nimmt. Insgesamt acht Gegenstände sind großflächig über das Szenario verteilt. Diese müssen gefunden, aufgenommen und an der richtigen Stelle wieder abgelegt werden. Hört sich recht einfach an, gestaltet sich in der Praxis doch recht problematisch. Zahlreiche Feinde, von denen ein gerüttelt Maß gegen Drachenfeuer sozusagen immun ist, versuchen ständig, Ihnen das Leben schwerzumachen. Jede Berührung mit einem der Aliens kostet Sie eine gewisse Menge Lebensenergie, die allerdings nicht wieder aufgefrischt werden kann. Die Lebensenergie wird übrigens durch einen Drachen am rechten Bildrand angezeigt. Je mehr der Drachen skelettiert ist, desto geringer ist Ihre aktuelle Lebensenergie. Ein weiteres Fenster am unteren Bildrand zeigt an, welchen der im Level befindlichen acht Gegenstände Sie momentan gerade mit sich führen. Ein kleiner Balken zeigt an, wie viele der Gegenstände Sie sowohl aufgenommen als auch plaziert haben. Vorsehen sollten Sie sich vor Drachenfallen, die Sie nicht mit Hilfe des Feueratems zerstören können. Diese Fallen saugen Ihnen langsam, aber stetig Lebensenergie ab, so daß ein Kontakt mit denselben tunlichst vermieden werden sollte.

Resümee

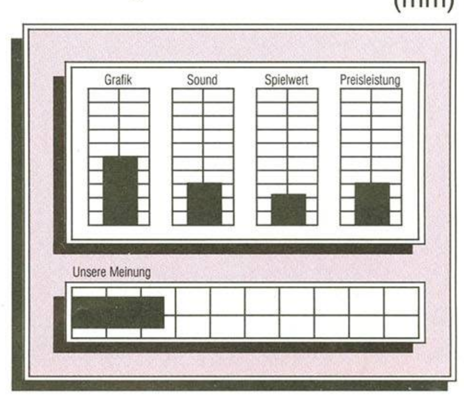
Alles in allem ein unterdurchschnittliches Game, wenn man den Spielwitz in Betracht zieht. Schon der Hintergrund dieses Spieles ist relativ absurd, was alleine noch kein Grund für eine negative Kritik wäre. Das Spielgeschehen jedoch präsentiert sich von einem relativ öden und wenig vielseitigen Gesichtspunkt. Uns konnte Dragonscape leider nicht sonderlich begeistern.

(mm)



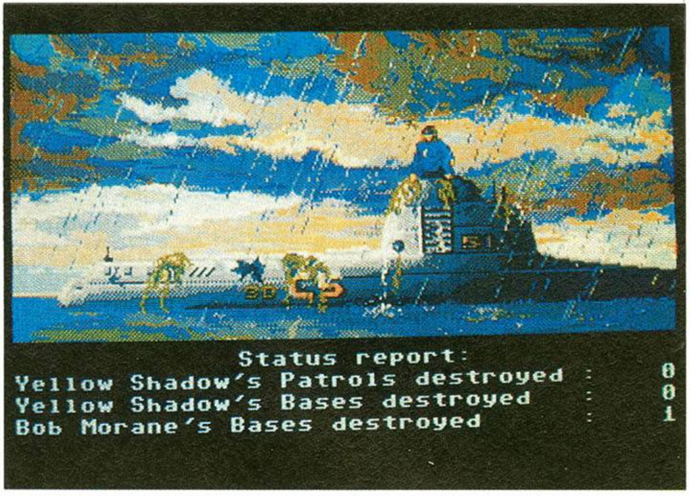
Bildschirmfoto: Amiga

Begleiten Sie den Helden mit seinem Freund, dem Drachen bei seiner Suche nach den magischen Gegenständen. Achten Sie jedoch auf das Drachensymbol. Wenn nur noch ein Skelett zu sehen ist, ist die Lebensenergie verbraucht.



OPERATION NEPTUNE

Hersteller: Infogrames
System: Atari ST, Amiga, MS-DOS
Preis: ca. 80 DM
Testversion: Atari ST



Bildschirmfoto Atari ST

Nur durch geschicktes Planen seiner Einsätze kann Bob Morane die Machtübernahme des Gelben Schattens verhindern

Die Gelben kommen!

Die Gelbe Flut ist im Anmarsch und ihr Anführer Mr. Ming alias der Gelbe Schatten hat sich als Operationsort dafür das Meer ausgesucht. In dem Meeresgebiet zwischen den Marshall-Inseln hat Mr. Ming ein System von Untersee-Basen errichtet, in denen er Kampfroboter produzieren will, die dazu nötig sind, sein Ziel zu erreichen: die Welt zu erobern.
Zurück zu Mr. Ming und seinen Basen. Der Gelbe Schatten ist natürlich bestrebt, sein Stützpunktsystem immer weiter auszubauen und neue Verbindungsröhren zu legen. Zu diesem Zweck gibt es Arbeiterpatrouillen, die die Basen und deren Verbindungssysteme ständig reparieren und erweitern. Normalerweise könnte Mr. Ming da unten ungestört seine Diktatur vorbereiten, wenn da nicht die Basen der freien westlichen Welt stünden, die natürlich etwas dagegen hat, plötzlich nicht mehr frei zu sein. Kurz entschlossen beauftragen sie Bob Morane damit, die Welt zu retten.
Die erste Aufgabe besteht darin, in das eigene Tauchboot zu gelangen. Hierzu ist ein Absprung aus einem Flugzeug und die anschließende Fahrt auf einem Jetbike notwendig. Auf dem Jetbike macht Bob (bzw. der Spieler) eine erste Bekanntschaft mit einem Dakoiten (einem Gehilfen des Gelben Schatten). Dieser Dakoit sitzt ebenfalls auf einem Jetbike und versucht, Bob ins Meer zu stoßen. Dies lassen wir uns natürlich nicht gefallen und versuchen unsererseits, den Dakoiten mittels gezielter Fußtritte ins Wasser zu befördern. Hat man diesen ersten Gegenspieler überwunden, kann man in das Boot einsteigen, und das eigentliche Spiel kann beginnen.

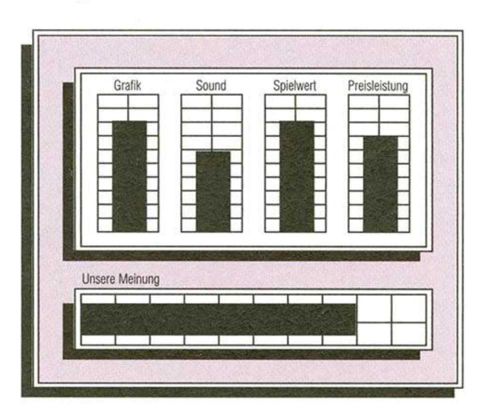
Zunächst docken wir an die eigene Station an, um uns neue Reserven zu holen. Dann folgt ein Blick auf die Karten, um sich zu orientieren. Hier ist alles vermerkt: von freundlichen und feindlichen Basen, über Verbindungslinien und Arbeiterpatrouillen bis hin zu Verteidigungs- und Angriffspatrouillen und momentan aktiven Ködern und Bomben. Natürlich sieht man hier auch die Position des eigenen Schiffes.
Bei der Planung sollte darauf geachtet werden, daß der Gelbe Schatten keine Zeit hat, die Basen der freien Welt anzugreifen. Diese stören ihn nämlich verständlicherweise stark, so daß er immer wieder seine Angriffspatrouillen ausschickt. Hat man sich einen Plan zurechtgelegt, kann es losgehen. Ich habe mich dafür entschieden, einen Überträger zwischen zwei Verbindungslinien anzugreifen. Mit der Maus lenke ich das Fadenkreuz auf die Verbindungsstelle und drücke auf Return. Der Computer legt jetzt den Kurs fest und fährt das Boot automatisch zu der Stelle, ohne auch nur eine Mine zu berühren, so wie mir das zweifelsohne passiert wäre, wenn ich den Bathyskaphen (Tiefseetauchgerät) selbst gelenkt hätte.

...und der Haifisch, der hat Zähne...

Ohne größere Zwischenfälle hat der Computer das Boot nun an die Ver-

Bildschirmfoto Atari ST

Neben vielen anderen Dingen zählen auch gefährliche Taucheinsätze zu den Aufgaben unseres Helden



bindungsstelle gefahren. Durch Abschneiden der Basis von ihren Versorgungslinien kann man sie vernichten. Da ein direkter Abwurf einer Bombe zu ungenau ist und der Bathyskaph nur fünf Bomben transportieren kann, entscheide ich mich dazu, die Bombe persönlich anzubringen.

Dazu muß Bob aus seinem Boot aussteigen. Draußen ist es allerdings sehr unfreundlich. Hier wimmelt es geradezu von Tauchern und in den höheren Schwierigkeitsgraden auch von Haien und Kraken. Jede Berührung verkürzt die Zeit bis zur Explosion der Bombe, die ohnehin schon ziemlich niedrig angesetzt ist. Sollte sie aber doch schon verfrüht explodieren, sterben alle Taucher und Fische und man selbst verliert Energie. Dann kann Bob sich allerdings Zeit lassen und eine zweite Bombe plazieren. Ist eine Basis zerstört worden, lösen sich auch alle zugehörigen Patrouillen in Meerwasser auf, worauf Mr. Mings Gesicht auf dem Bildschirm erscheint und einen schauerlichen Schrei ausstößt. Je verschwommener sein Gesicht erscheint, desto mehr Basen besitzt er. Erst ganz am Schluß, wenn Bob es geschafft haben sollte, alle Basen zu vernichten, ist sein Gesicht klar und deutlich zu erkennen. Wenn die Angriffspatrouillen drohen, eine freundliche Basis zu zerstören, kann man diese mit dem Skooter auch direkt angreifen. Hierbei kommt dann auch einmal gepflegte Balleraction auf.

Fazit

Operation Neptune ist ein Spiel, das durch seine gute Grafik und das sehr gute Spielgefühl während des Spielens besticht. Ich habe zeitweilig völlig vergessen, daß das alles nur ein Spiel ist. Operation Neptune ist mehr ein Film als ein Spiel und gefiel mir wirklich sehr gut. Das Beginner-Level ist mit drei Anfangsbasen des Gelben Schatten relativ leicht zu schaffen, und auch im Normal-Level dürfte nach einigen Versuchen Mr. Ming beizukommen sein. Im schwierigsten Level allerdings dürfte man ganz schön zu beißen haben, bis man die Mission erfüllt hat. Zwei Punkte haben mir besonders gefallen: Erstens, daß nichts vom Zufall abhängt und daß man schon sehr genau planen muß, um erfolgreich zu sein. Der zweite Punkt besteht darin, daß das Spiel sehr abwechslungsreich gestaltet wurde. Von der U-Boot-Simulation über einen Strategieteil und ein Geschicklichkeitsspiel bis hin zum Ballerspiel ist hier alles enthalten, was man sich nur wünschen kann. Die Programmierer heben sich bei der Grafik viel Mühe gegeben und viel Liebe ins Detail gesteckt, sogar beim ST ist der Sound nicht zu kurz gekommen. Operation Neptune ist ein Spiel, das ich beinahe uneingeschränkt empfehlen möchte, da hier langer Spielspaß angesagt ist.

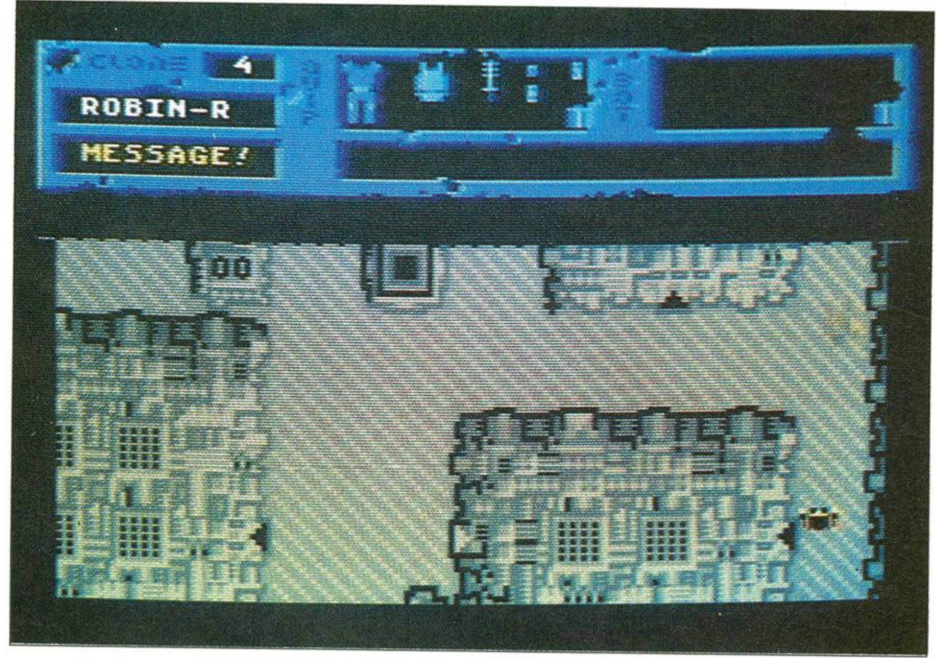
(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



Paranoia Komplex

Hersteller: Micro Partner
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, C-64
Preis: ca. 50 DM





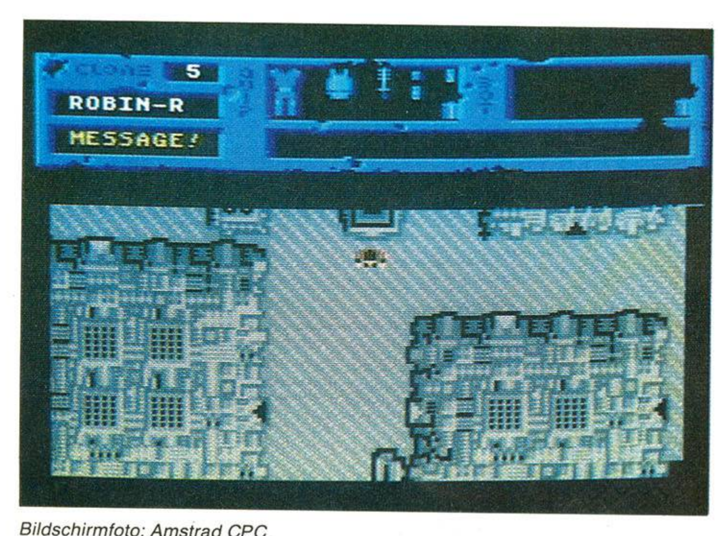
Bildschirmfoto: Amstrad CPC

Dein Freund der Computer

Wir schreiben das Jahr... irgendwann in der Zukunft. Der Computer hat die Macht über die Menschheit ergriffen, doch er ist nicht bösartig, jedenfalls nicht auf den ersten Blick. Die Menschen leben nur noch für Ihren Freund, den Computer, denn dieser will ihnen nur Gutes. Jeder hat glücklich zu sein! Normalerweise wirst du von deinem Freund, dem Computer, beschützt. Er sagt dir, wann du auf die Toilette mußt, wann es Zeit zum Essen und zum Schlafen ist. Aber was ist nun passiert? Nun, ein Mensch war nicht glücklich, sondern ist durchgedreht. Er muß gefunden und ausgeschaltet werden, da er eine Gefahr für die Menschheit darstellt.

Pa..Pa..Pa..Paranoia

Das Spiel präsentiert sich mit einem Bildschirm, der in zwei Hälften unterteilt ist. In der oberen befindet sich der Status des Spielers. In ihm kann man solche Dinge wie Leben, Ausrüstung und Rang innerhalb des Roboter-Imperiums ablesen. Hier erscheinen auch Nachrichten vom Freund Computer. Sowohl die Nachrichten als auch der Rang sind wichtige Dinge. Der Rang zeigt uns, wie hoch wir in der Hierarchie des Computers gestiegen sind. Je höher dieser Rang ist, desto mehr Informationen erhält man. Die Nachrichten geben uns Hinweise, was als nächstes zu tun ist. Da kommen Nachrichten rein wie z.B.: "Du mußt dringend auf die Toilette". Aber es gibt auch wichtige Nachrichten, in denen darauf hingewiesen wird, daß jemand aufmüpfig ist oder wo jemand zu finden ist. Ziel des Spiels ist es, aus der Welt des Computers zu fliehen. Dies geht aber nur, wenn man sich bei ihm einschmeichelt und dadurch in der Hierarchie steigt. Natürlich versucht der Computer, dieses zu verhindern. Dazu bekommt man von ihm den Auftrag, sich einen Droiden zu beschaffen. Durch diesen hat einen der Computer ständig unter Kontrolle. Sollte man es nun schaffen, der Welt zu entkommen, wird man stante pedes vom Droiden eliminiert. Deswegen sollte man versuchen, den Kauf des Droiden zu meiden, indem man sich immer mit (nutzlosen) Kleinigkeiten eindeckt, um so sein Finanzkapital gering zu halten. Dadurch ist man nicht in der Lage, den Droiden zu kaufen, und kann sich der 100%igen Kontrolle des Computers entziehen. Für jeden Auftrag, den der Computer erteilt, hat man eine bestimmte Zeit zur Verfügung.



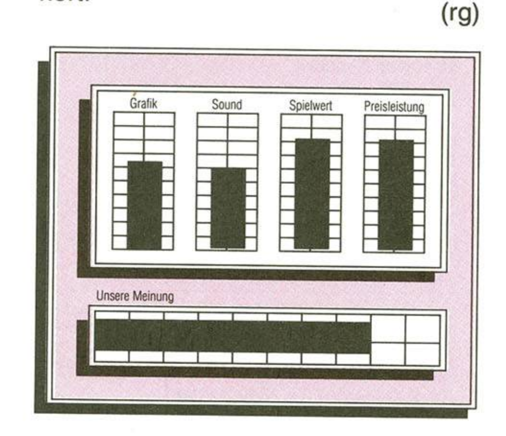
Bildschirmfoto: Amstrad CPC

Der Computer: dein Freund und Helfer? Das muß sich hier noch zeigen

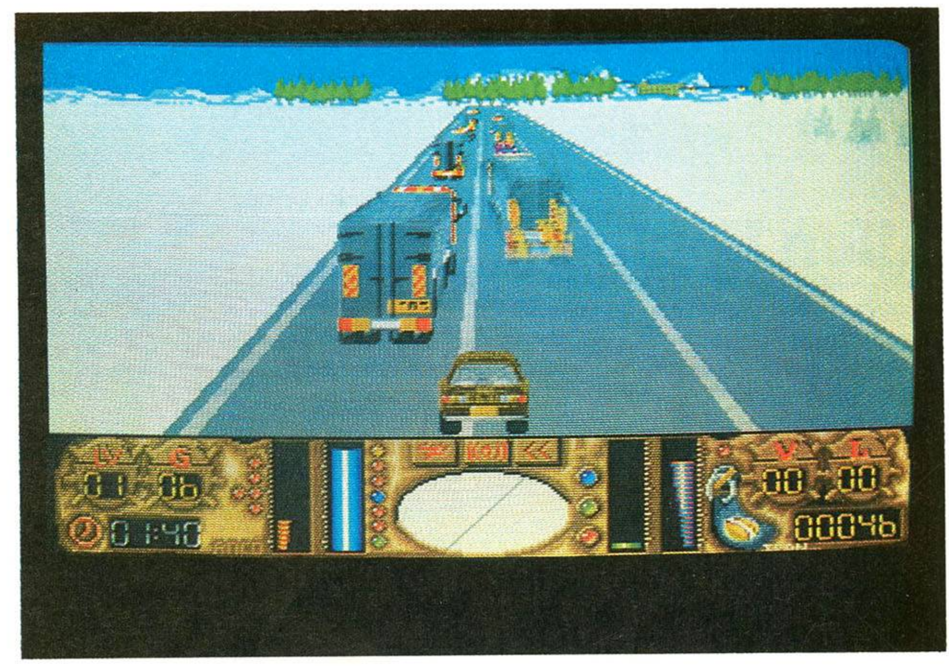
Fazit

Paranoia Komplex ist ein Spiel, das von der ersten Spielminute an gefallen konnte. Es ist komplex aufgebaut und verspricht langanhaltenden Spielspaß. Die Grafiken sind auf allen Versionen gut. Man kann sich nach einiger Spielzeit und der richtigen Phantasie gut in die Welt des Bildschirmhelden versetzen. Das gesamte Programm wurde mit viel Liebe zum Detail programmiert. Die Nachrichten, welche vom Computer eingeblendet werden, sind erheiternd und tragen viel zum Spielspaß bei. Auch beim Sound wurde auf Details geachtet. Sollte der Held auf der Toilette sein, hört man, wie er artig spült. Alles in allem ist Paranoia Komplex ein Programm, das überzeugen konnte. Es ist rundherum gelungen, was beim Konzept anfängt und mit der Realisierung auf dem Computer aufhört.

(rg)






Bildschirmfoto: Amiga

Hersteller: Anco
System: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: DM 49,95

Auf dem Highway ist die Hölle los

Diesen Eindruck muß man schon gewinnen, wenn man einen Blick in das Handbuch wirft. Ziel des Spieles ist lediglich das Erreichen des Sektorendes. Dies hört sich relativ einfach an, ist aber unter den auftretenden Verkehrssituationen nur schwer in die Tat umzusetzen. Denn eine ganze Reihe von Faktoren erschwert selbst einfaches Vorankommen. Zum einen stellt schon der Streckenverlauf hohe Ansprüche an den Fahrer. Zum anderen gibt es noch eine Reihe von aktiven und passiven Hindernissen, die zum Glück auf normalen Straßen nur äußerst selten zu finden sind. Eine Option zum Ausrüsten des Fahrzeuges nach jedem Streckenabschnitt ermöglicht das Ausbauen bzw. Wechseln des Wagens und der Bewaffnung.

Streß und platte Reifen

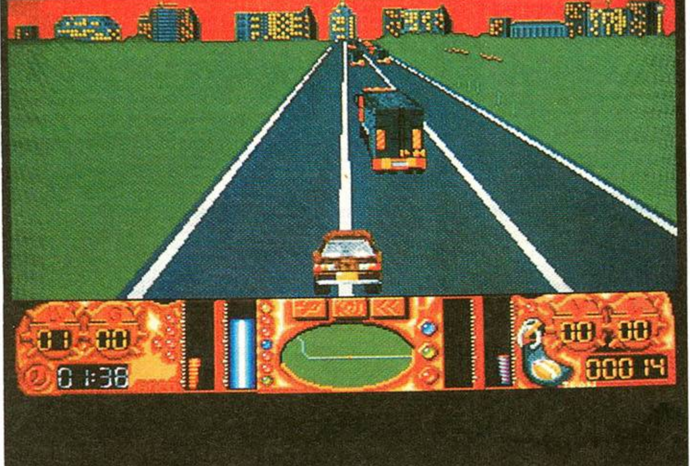
...gibt es zuhauf, dafür sorgen nämlich die anderen Verkehrsteilnehmer. In der Tat sind auf dem Highway eine Sammlung von wahnsinnigen Autofahrern und tobsüchtigen LKW-Killern zu finden, die es allesamt auf Sie abgesehen haben. Also keine besonders gute Aussichten auf einen beschaulichen Sonntagsausflug.

Dagegen spricht schon die Ausrüstung Ihres Wagens. Ein weitreichendes Radar beispielsweise ermöglicht die Vorplanung des nächsten Abschnitts. Während es aus Zeitgründen empfehlenswert ist, zwischen den Lücken hindurchzuhuschen, sofern dies möglich ist, bietet sich bei Stockungen des Verkehrsflußes noch eine andere Möglichkeit an. Mittels der Bewaffnung, die von Gewehren über Granaten bis hin zu Lasern reicht, können Verkehrsteilnehmer zufriedenstellend vaporisiert werden. Da LKWs beispielsweise aber drei Treffer benötigen, bis Sie verschwinden, ist das Umfahren von LKW-Kolonnen sicher zeitsparender als die Zerstörung derselben. Außerdem öffnet sich nach dem ersten Treffer eine Tür des LKW, und Teile der Ladung fallen heraus. Nur zu oft sind es allerdings Öl oder einige Granaten, die Ihnen gehörig einheizen können. Die größte Gefahr stellen allerdings die Mörderautos dar. Diese agieren in einer Position außerhalb Ihrer Reichweite und überschütten Sie mit Granaten. Nur ein gezielter Gewehrschuß kann hier für eine Klärung sorgen. Verschiedene Icons sind gelegentlich auf der Strecke zu finden. Manche erhöhen den Treibstoffvorrat, während andere den Motor kühlen oder den Granatenbestand auffrischen. Geschicktes Handeln kann allerdings manchmal mehr bringen als noch so überzeugende Fahrweise. Ein schnelles und gut ausgerüstetes Auto ist halt durch nichts zu ersetzen...

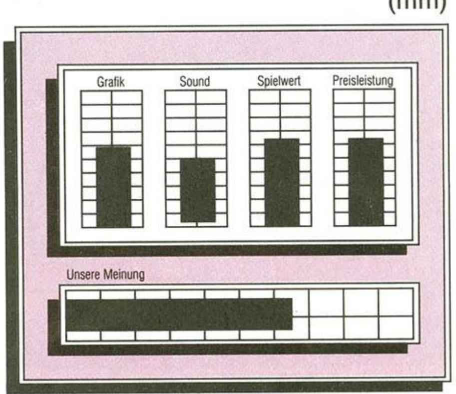
Resümee 

Alles in allem ein anspruchsvolles Rennen unter Ausnahmebedingungen, daß Anco hier vorgelegt hat. Dank der Joysticksteuerung ist der Wagen gut zu beherrschen. Die Gegner sind allerdings recht zahlreich, so daß gute Reaktionen und ein ausdauernder Feuerdaumen erforderlich sind, um längere Teile des Streckenverlaufs in Augenschein nehmen zu können. Besonders die Mörderautos verdienen gesteigerte Beachtung, da sie mit ihren Granaten das eigene Fahrzeug schnell zerstören können. Den Fans dieses Genres seien die Highway Hawks ans Herz gelegt.

(mm)


Bildschirmfoto: Amiga

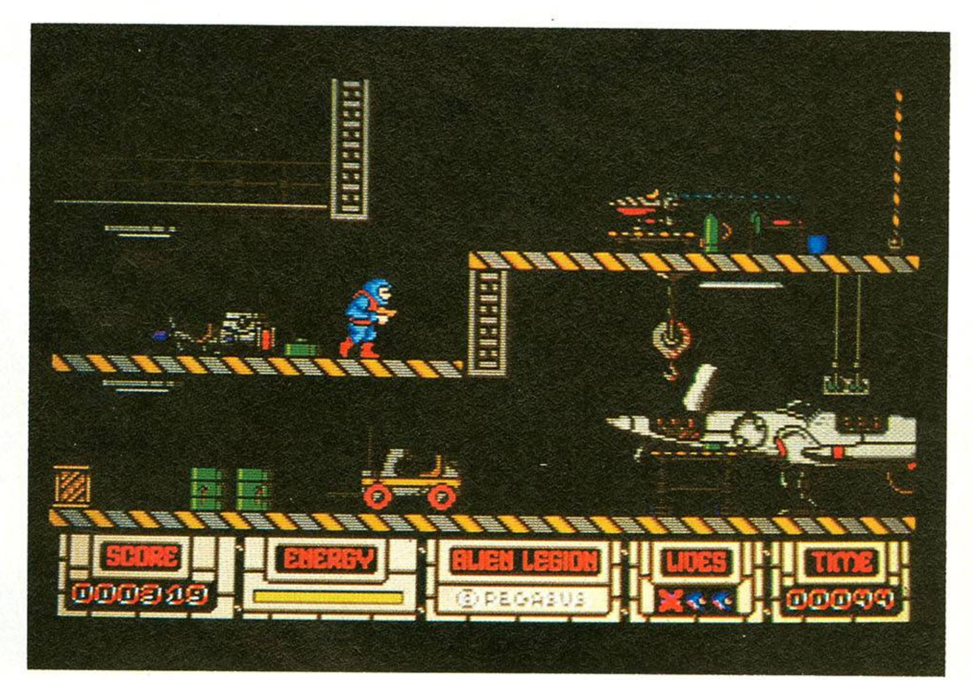
Die größte Gefahr auf der Straße stellen die Mörderautos dar. Ihnen ist nur mit Gewehrfeuer beizukommen



Alien Legion

Hersteller: Cachet
System: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: DM 59,95





Bildschirmfoto: Amiga

SIE sind wieder da!

Es gibt außerirdisches Leben! Das ist eine feststehende Tatsache! Oder haben Sie, liebe Leser, eine andere Antwort darauf, warum sich so viele Spieleprogrammierer mit der Eliminierung von kleinen, miesen Aliens beschäftigen? Es gibt SIE, basta! Zumindest wieder einmal auf der brandaktuellen Game-Diskette von Pegasus, genannt 'Alien Legion', die wir Ihnen dank der tatsächlich vorkommenden Aliens präsentieren dürfen. Und auch hier sind sie wieder klein und mies und verdienen es nicht anders, als in den ewigen Bithimmel verpufft zu werden. Nun ja, wollen wir mal nicht zu kraß werden, es geht ja, wie schon angedeutet, um ein Spiel.

Einer gegen alle

Bei 'Alien Legion' handelt es sich wieder einmal um eine Art Heldenepos, in dem Sie der Held (oder die Heldin, je nachdem welche Hand den Joystick führt) sind und in dem Sie möglichst vielen Gegnern das Lebenslicht auspusten müssen. Diese Gegner, Raumfahrer von der anderen Seite, scheinen an einer Konversation mit Ihnen jedoch ebenfalls kein Interesse zu zeigen und ballern drauflos, was das Zeug hält. Die zweite unangenehme Eigenschaft, die die gegnerischen Raumfahrer haben, ist, ab und zu auch zu treffen, und dies geht auf Kosten des Energieschirmes und damit ans Leben.

Dafür haben Sie wieder einen Pluspunkt darin, daß sich jeder niedergemetzelte Fremdling in eine kleine, nach oben schwebende Flasche auflöst. Wenn unser Held diese Flasche berührt, kann er unterschiedliche Reaktionen auslösen: Zum einen kann sich sein Energiehaushalt erhöhen (vornehmlich bei der grünen Flasche), zum anderen aber auch senken, dann nämlich, wenn Sie aus Versehen eine rote Flasche streifen sollten. Eine dritte Flaschenart stärkt die eigene Waffe wieder. Sobald man also seinen Gegner getroffen hat und dieser sich in eine Flasche transmittiert, heißt es aufpassen, um welche Farbe es sich dabei handelt.

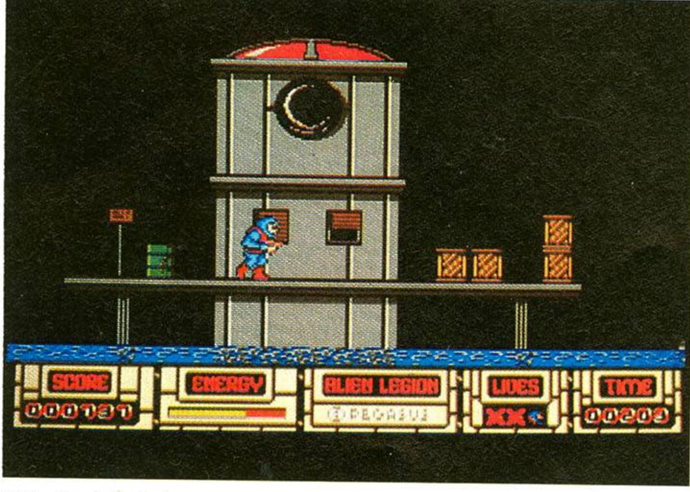
Bei andersfarbigen als roten muß man ganz schön springen, um seinen Energiehaushalt zu stabilisieren, da die Flaschen sehr schnell verschwinden.

Her mit den Flaschen!



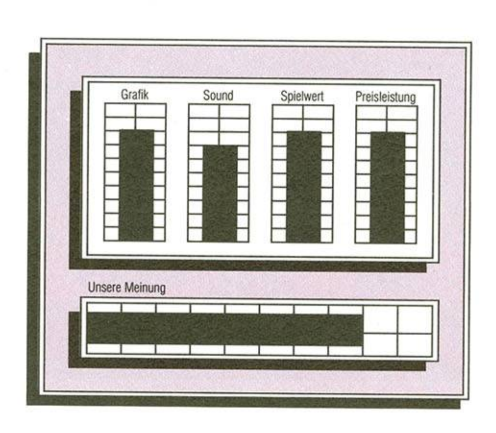
Kommen wir zum Fazit: Alien Legion ist ein Schießspiel par excellence. Da es viele Leute gibt, die auf dieses Genre 'total abfahren', kann man hier ruhig zum Kauf raten, auch wenn die Thematik nicht gerade stubenrein ist. 'Alien Legion' verlangt dem Spieler eine große Konzentrationsfähigkeit sowie schnelles Reaktionsvermögen ab. Die Grafik ist recht sauber programmiert, die gegnerischen Sprites bewegen sich allerdings etwas steif in der Gegend herum, ein Umstand der jedoch nicht allzusehr auffällt (vor allem, da die Gegnersprites sowieso ihrer Bestimmung schnell entgegengehen). Auch der Sound gibt einiges her, allerdings, liebe Programmierer, verstehen wir unter Sound die Programmierung von PAULA und nicht das Rock'n'Roll-artige Laufwerksgebrumme am Anfang. Liebe Programmierer, denkt bitte an die arme 500er Floppy, sie macht dabei einen Krach, als würde die Mechanik sich in ihre Bestandteile auflösen. Trotzdem: ein gut gemachtes Spiel.

(Jürgen Borngießer/hs)



Bildschirmfoto: Amiga

Das schaut für unseren Helden gar nicht gut aus! Wie sagt der geübte Joystick- Held? 'Viele Aliens sind des Raumfahrers Tod.' Allerdings nicht, wenn Sie schneller schießen und Ihre Gegner in bunte Flaschen verwandeln



Leser fragen – Dr. Joystick antwortet

Larry II

Hallo, ich habe folgendes Problem. Wie findet man beim Swimmingpool den Bikini-Top? Ich habe schon Stunden danach gesucht.

Eyck Ritter, CH-Bellmund

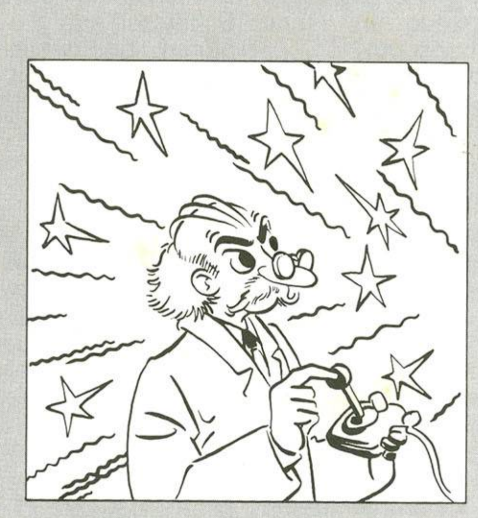
Red.:

Nun nichts einfacher als das. Einfach in den Pool gehen, bis zur Mitte schwimmen und dann in die Tiefe hinabtauchen. Und siehe da! Da liegt es, das langgesuchte Bikini-Top.

Antwort zu BT III

Hallo JOYSTICK! Ich schreibe, um einige Fragen aus JOYSTICK 3/89 zu beantworten. Zu der Frage nach Sceadu aus BT III folgendes: Sceadu findet man bei 13/5 im zweiten Level von Sceadu's Deme. Sein Raum hat drei unsichtbare Wände. Sceadu kann man nur besiegen, indem ein Rogue sich ihm mit "Hide in Shadows" nähert und diesen dann (hoffentlich) mit einem "Critical Hit" in die ewigen Jagdgründe schickt. Mit Magie kann man gegen Sceadu nichts ausrichten. Und nun zu Maniac Mansion: Hier nun die Nummern für die zweite Tür im Verlies: 5858,3310,7572,8640. Man findet sie, wenn man den Umschlag aus dem Safe öffnet und die 25-Cent-Münze in das Meteor Mess Game steckt. Wenn man gespielt hat, erscheint ein Highscore. Die oberste Zahl ist die Codenummer zur besagten Tür. Die Nummern zum Safe sind: 4186,3621,1230. Die Tresornummer findet man, wenn man durch das Teleskop schaut. (Das funktioniert nur, wenn man vorher zweimal eine 10-Cent-Münze einsteckt und jeweils den rechten Knopf drückt. Im Tresorraum muß das Gemälde geöffnet und das Licht angeschaltet sein).

Marco Heinisch, Niederaula



Hallo Schwertschwinger, Dungeonmaster und Rätselknacker!

Der Mai ist gekommen, die Bäume schlagen aus. Und immer noch gibt es Leute, die Probleme bei Spielen haben. Aber wo wären wir, wenn wir jedes Spiel von alleine lösen könnten. Würde uns das Spielen dann noch so viel Spaß machen, wie es das jetzt macht? Sicherlich nicht. Natürlich wenden sich viele Leute mit ihren Problemen an uns, weil sie sich Hilfe erhoffen. Und meistens können wir ja helfen. Aber immer geht es leider nicht, denn alles wissen wir auch nicht. Deshalb nehmen Sie es uns nicht übel, wenn wir Ihren Brief einmal an unsere Leser weiterreichen. Natürlich dauert es dann mit der Beantwortung etwas länger, aber wir können fast immer davon ausgehen, daß jemand helfen kann. In diesem Sinne wünschen wir Ihnen weiterhin viel Spaß beim Rätselknacken. Und denken Sie dran: Sollten Sie ein Spiel gelöst haben, melden Sie sich doch bei uns, vielleicht ist es genau diese Lösung, die uns noch fehlt. Bis zum nächstenmal also...

Robocop?

Liebe JOYSTICK-Redaktion, ich schaffe es nicht, in ROBOCOP die Drogenfabrik zu überwinden. Was muß ich machen (haben), um in das nächste Level zu kommen?

Jens Thoma, Espenau

Red.:

Am besten besser schießen! Aber Spaß beiseite, da können wir Ihnen zur Zeit leider nicht weiterhelfen. Aber vielleicht weiß jemand von unseren Leser weiter? Wir wären über einen Hinweis dankbar, da Jörg nicht der einzige ist, der hier festhängt.

Beyond Zork und kein Ende

Sehr geehrte Damen und Herren. Mein Lieblingsspiel ist derzeit Beyond Zork, leider komme ich seit mehreren Wochen nicht weiter, da ich eine Menge von Problemen nicht lösen kann. Ich hoffe, Sie haben einige Tips für mich. Wie bekomme ich die Vogelscheuche, damit ich die Corkies vertreiben kann? Wie helfe ich dem Babyfangus aus dem Treibsand? Wie töte ich das Monster in der Ruinenstadt mit dem Weihwasser (wenn ich es werfe, prallt es immer ab). Wie bekomme ich das Juwel von der Krokodilstatue? Wie komme ich in das Gildenhaus? Und eine Frage, die nicht zum Spiel gehört: Bei welcher Adresse in London kann man Spiele direkt bestellen? Ich hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen.

Gerda Schindler, Wien

Red.:

Infocom-Spiele sind immer ein Kapitel für sich. Ohne eine gehörige Portion Um-die-Ecke-Logik kommt man hier nicht weiter. Dies haben sicherlich schon viele unserer Leser gemerkt. Und so tut es uns leid, daß wir Ihre Fragen zum Spiel nicht beantworten können, aber sicher können unsere Leser weiterhelfen. Eine Bestelladresse in London können wir Ihnen so auch nicht direkt nennen. Sollten Sie im Besitz einer Kreditkarte sein, so können Sie bei vielen Softwarefirmen direkt bestellen. Wollen Sie allerdings bei einem Händler kaufen, können wir Ihnen nur den Tip geben, sich eine englische Computerzeitschrift zu kaufen. Hier finden Sie massenhaft englische Händler, von denen bestimmt auch welche Spiele nach Wien verschicken. Wenn es Ihnen um Infocom-Adventures geht, so geben wir Ihnen den Tip, sich direkt an Infocom in den USA zu wenden. Die beliefern Sie auf jeden Fall. (Hier können wir aus eigener Erfahrung sprechen.)

Betrifft: Dringende Hilfe

Sehr geehrte JOYSTICK-Redaktion, ich stecke seit Wochen bei zwei Sierra-Spielen hoffnungslos fest: POLICE QUEST I

– Wie nehme ich den Fahrer des hellblauen Cadillacs fest? Wenn ich mich dem Auto nähere, werde ich immer erschossen.

GOLD RUSH

– Wie bekomme ich das Geld für ein Schiffs-Ticket (ca. $ 2000,-) zusammen, oder wie kann ich mich als Matrose anheuern lassen?

Ich hoffe, daß Ihr mir helfen könnt, denn Eure Zeitschrift, besonders die Helpline und die Spieletips, sind super.

Heinz Koller,
Thayngen (CH)

Red.:
Zunächst zu Ihrem Problem bei Police Quest I:
Nachdem Sie den blauen Cadillac angehalten haben, sollten Sie das Radio benutzen und auf Verstärkung warten. Dann öffnen Sie Ihre Wagentür und steigen aus. Nun nur noch folgende Befehle eingeben, und schon ist die Mission erfüllt:

- *load gun*
- *go in safety position*
- *hands up*
- *lay down*
- *cuff man behind*
- *search man*
- *stand up*
- *follow me*
- *open back door*
- *radio*
- *radio*
- *read rights*

Beim Spiel Gold Rush ist es unseres Wissens nicht möglich, als Matrose auf dem Schiff anzuheuern. Um sich ein Ticket für die Schiffsreise kaufen zu können, sollten Sie sich zuerst Ihre Barschaft von der Bank abholen und Ihr Haus verkaufen.
Sie brauchen auch keine 2000 Dollar für das Ticket auszugeben, wenn Sie die Passage buchen, bevor die Meldung über den Goldrausch verbreitet wird.

Zak McKracken

Ich habe ein Problem bei dem Computerspiel Zak McKracken: Wie lenke ich die Stewardeß ab, damit ich das Flugzeug in Ruhe durchsuchen kann?

Patrick Breuning,
Villingen

Red.:
Gehen Sie in das Heck des Flugzeuges, wo sich die Toilette befindet. Dort nehmen Sie dann das Toilettenpapier an sich und verstopfen damit den Abfluß des Waschbeckens. Wenn man nun den Wasserhahn aufdreht und etwas wartet, bis das Wasser überläuft, kann man mittels Betätigen des Klingelknopfes die Stewardeß rufen, die dann (natürlich verärgert) das übergelaufene Wasser aufputzen muß. Nun haben Sie etwas Zeit, um das Ei (das Sie hoffentlich aus dem Kühlschrank Ihrer Wohnung mitgenommen haben) in die Microwelle zu legen. Die Microwelle finden Sie vorn im Bug des Flugzeuges. Wenn Sie die Microwelle dann anschalten, explodiert das Ei, und Ihnen bleibt Zeit, weitere Untersuchungen vorzunehmen.

Astro Warrior

Wenn man bei Astro Warrior in der zweiten Runde die beiden Ashion-Schwärme hinter sich herfliegen läßt, kommen dem Spieler keine Gegner mehr entgegen. Man muß sie jedoch nach der zweiten Basis abschießen, da sonst der Meister nicht vernichtet werden kann.

Kevin Nadolny,
Hannover

Deja Vu

Ich hätte eine Frage zum Spiel Deja Vu:
Wie komme ich bei dem Butler in die erste Etage? Immer wenn ich die Treppe hochgehe, werde ich verhaftet. Darf ich den Butler schlagen, oder muß ich mich mit ihm unterhalten, damit er mich vorbei läßt? Brauche ich etwa einen Schlüssel, um die Tür zu öffnen, und wenn ja, wo kann ich ihn finden?

Frank Lünnemann,
Bielefeld

Red.:
Leider können wir Ihnen momentan nicht weiterhelfen, da wir zu wenig über dieses Spiel wissen. Vielleicht kann der eine oder andere Leser Ihnen einen Tip geben.

Manhunter und Ghost'n Goblins

Sehr geehrte Redaktion,
Ich habe zwei Fragen zu verschiedenen Computerspielen. Da wäre als erstes Ghost'n Goblins auf dem C-64:
Ich weiß, daß es einen Code gibt, damit man über beliebig viele Leben verfügt. Könnten Sie mir ihn mitteilen?
Zum zweiten wäre da ein Problem bei dem PC-Spiel Manhunter:
Nachdem das Signal im WC des Prospect-Parks verlischt, weiß ich nicht mehr weiter. Bis dahin war ich erst im Spital, der Kirche und in der Flatbush-Bar.
Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie mir die Antworten geben könnten.
P.S.: Kann man die Spiele Armorik und Legend of the three Kingdoms auch auf Hercules-Karten spielen? Ich besitze einen Emulator aber keinen Grafikmonitor, und keine Grafikkarte.

Eric Grob,
Oberrieden (CH)

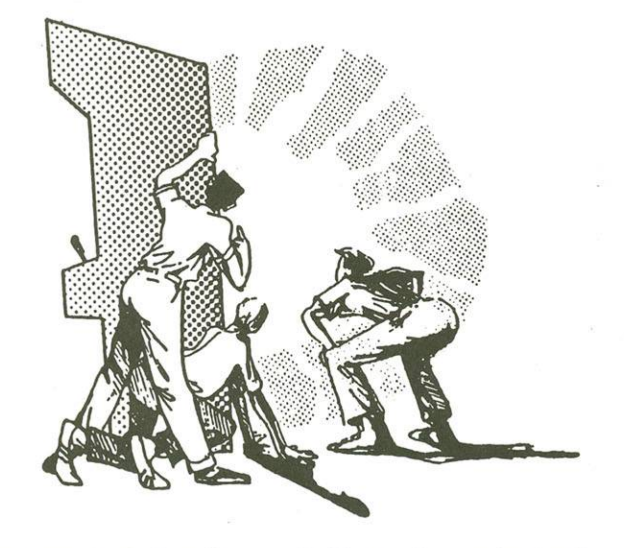
Red.:
Auf Ihre erste Frage müssen wir leider mit "Nein" antworten. Wir können eben nicht alle Cheat-Modes oder Pokes, mit denen man sich Spielchen erleichtern kann, wissen. Nun ja, da bleibt wohl nichts anders mehr übrig, als wieder einmal unsere Leser zu befragen.
Zu Ihrer zweiten Frage haben wir in der Ausgabe 4/89 unter der Rubrik Helpline (siehe S.54) schon Tips und Tricks veröffentlicht, die Ihnen weiterhelfen dürften.
P.S.: Die von Ihnen genannten Spiele lassen sich ohne Grafikkarte, bzw. Grafikmonitor nicht spielen.

Space Quest I

Ich habe mir vor kurzer Zeit das Spiel Space Quest I für meinen Atari ST zugelegt. Bis zur Landung war es für mich keine Schwierigkeit. Als ich dann auch noch in Eurer Ausgabe 11/12 die Komplettlösung entdeckte, wollte ich das Spiel natürlich sofort lösen. Jetzt ergibt sich da nur ein kleines Problem!
Sie schrieben:
"Der weitere Weg führt uns nun ins nächste Bild auf der rechten Seite. Dort führt in dem sichtbaren Durchgang auf der rechten Seite ein kleiner Durchgang in eine Höhle, wo ein....(etc.)"
Ich kann trotz großer Suchaktion einfach nicht den kleinen Höhleneingang finden. Liegt dieser in dem sichtbaren Gang oder nur einfach auf der rechten Seite (was ja auch stimmt). Bitte druckt die Antwort in einer Eurer nächsten Ausgaben.

Andreas Bamberg,
Ahnsen

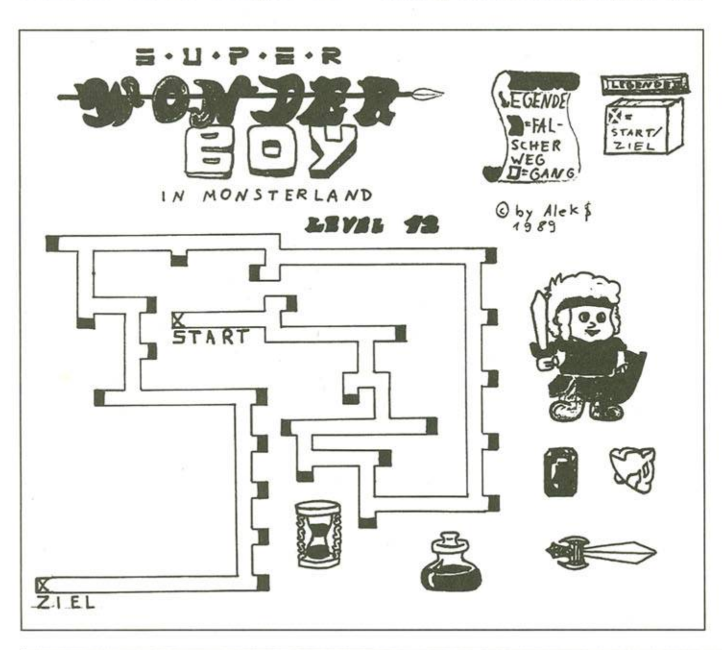
Red.:
Der Durchgang zu der Höhle, in der der unangenehme Zeitgenosse sein Unwesen treibt, ist nicht wie in der Lösung beschrieben im nächsten Bild rechts, sondern zwei Bilder weiter, wo sich auch der Aufgang zu der "natürlichen Brücke" befindet. Man braucht nur etwas nach hinten zu gehen und sich dann nach rechts halten, so müßte man den Durchgang eigentlich finden.



Screen-Tips

Hallo Sega- und Nintendo-Freunde! Verwundert, die Screen-Tips hier in der Helpline zu finden? Tja, ich auch! Aber wir hatten innerhalb der Rubrik Cartridge Games leider keinen Platz mehr, und darum haben wir sie dieses Mal hierher verlegt. Aber Ihr habt sie ja gefunden, und das beweist mal wieder, daß unsere Leser intelligent sind. O.K., lassen wir das und kommen zu den Screen-Tips.

Vor ein paar Ausgaben hatten wir dazu aufgerufen, uns Karten für das zwölfte Level von Wonderboy in Monsterland zu schicken. Diesem Aufruf sind viele unserer Leser gefolgt, und wir sind nur so mit Karten bombardiert worden. Heute bringen wir die Karte, die uns in der Redaktion am besten gefallen hat. Sie kommt von unserem Leser Alexander Vormbrock aus Ahlen. Nebenbei noch ein paar Tips von Alexander: Nimmt man in Level 11 die Glocke, läutet sie an den richtigen Abzweigungen und weist einem so den Weg zum Drachen. Nimmt man den Ruby, so wird dem Drachen Energie abgezogen (immer den Kopf treffen). Und jetzt werfen wir einen tiefen Blick in unsere Tips-&-Tricks-Kiste, ob wir noch was für hilfesuchende Spieler haben. Oja, ganz unten liegt ein Tip für Ghost & Goblins auf dem NES. Moment, wir kramen ihn eben hervor. Und zwar haben wir einen Continue-Modus, der wie folgt funktioniert: Joypad nach rechts und dann dreimal die B-Taste drücken. Jetzt Start, und das Spiel beginnt dort, wo es geendet hat.



Und natürlich gibt es bei Ghost & Goblins auch eine Level-Anwahlfunktion, die man folgendermaßen aufruft: rechts und dreimal B, hoch und dreimal B, links und – na was wohl? – dreimal B und dann runter und – richtig geraten: – dreimal B drücken. Mit A oder B das Level auswählen und mit Start das Spiel beginnen.

Legendary Axe

Allen PC-Engine-Fans, die mit dem axtschwingenden Barbaren aus Legendary Axe das eine oder andere Problem haben, hier ein Tip, der mit etwas Geschick ein Extraleben und einen Haufen Extrapunkte einbringt. In Level Drei, jenes, das durch die Berglandschaft führt, gibt es eine versteckte Höhle. Etwa nach der Hälfte des Levels ereichen Sie eine Anordnung von Felsplattformen, die am oberen Ende des Levels zu dessen Abschluß führen. Versuchen Sie dort, schon frühzeitig eine Ebene tiefer zu gelangen. Der Weg führt zwar nicht ans Levelende, aber dafür über eine Menge Abgründe hinweg in eine Höhle. An deren Ende finden Sie das Extraleben.

(rg)

Sorgen? Probleme mit einem Spiel?

Das JOYSTICK Team steht Ihnen jeden Mittwoch von 17:00 bis 20:00 Uhr an der

JOYSTICK HOTLINE

zur Verfügung. Hier können Sie Kritik und Lob anbringen oder sich einfach Tips zum Spielen geben lassen. Wir freuen uns auf Ihren Anruf.

Die Telefonnummern lauten:

Heinrich Stiller	05651/8009-13
Markus Matejka	05651/8009-12
Bernhard Rinke	05651/8009-15
Robin Goldmann	05651/8009-14

Kleinanzeigen

Ingrid meldet sich zurück – mit dem kompletten Lösungsweg!

In Little Moaning ist der Teufel los. Gerade wurde während einer turbulenten öffentlichen Versammlung festgestellt, daß alle Häuser des Dorfes quasi zwangsenteignet wurden, da gingen die Bewohner von Little Moaning auch schon wieder ihrer Lieblingsbeschäftigung nach – dem Nichtstun.

Teil 1: Großes Klagen in Little Moaning

Einzig Ingrid Bottomlow, die energiegeladene Gnomenmaid, findet, daß man es Jasper Quickbuck nicht ganz so einfach machen dürfe, aus dem beschaulichen Dorf und ihrer geliebten Heimat, der Gnettlesfield Farm, ein Feriendorf samt Yachthafen für gestreßte Yuppiegnome zu machen. Als Zeichen ihres guten Willens versucht sie es erstmal auf friedlichem Wege, indem sie eine Unterschriftensammlung veranstaltet. Dies gestaltet sich jedoch etwas schwieriger als angenommen, da sie nicht nur aufpassen muß, daß ihre Bittschrift nicht durch dumme Bemerkungen von Quickbucks Angestellten verunziert wird; auch viele Mitgnombewohner von Little Moaning haben ein etwas gestörtes Verhältnis zu Ingrid und ihren Aktivitäten und erschweren ihr deshalb die Arbeit ganz erheblich. Zuerst läßt sich ja das Unterfangen (20 Unterschriften zu sammeln) ganz gut an. Miss Farthing aus dem Gemischtwarenladen unterschreibt, sobald Ingrid sich bereit erklärt, eine Tüte mit Lebensmitteln für Onkel Dusty zuzustellen. Auch Flora und Jumbo Butterpat, die Kneipenbesitzer, unterschreiben ohne größere Umstände. Das dort angebotene Getränk läßt Ingrid jedoch lieber stehen, da sie dessen verheerende Auswirkungen kennt.

Ingrid hat jetzt Lust auf eine Gratisflugstunde und begibt sich stetigen Schrittes zur Cawing Road, wo sie sich auf eine große Saatkrähe setzt, die sie und Flopsy zum Dach des Leuchtturms bringt, dessen Bewohnerin ebenfalls gern bereit zur Unterschrift ist.

Ingrids nächstes Opfer soll jetzt Isfrunt werden, der sich vorsichtshalber in seinem Haus versteckt und so tut, als ob er nicht da wäre. Diese Tricks kennt Ingrid zur Genüge und postiert Flopsy an der Hintertür, während sie selbst am Vordereingang klopft. Als der Hausherr auf der rückwärtigen Seite entwischen will, apportiert ihn Flopsy und um diesem Untier und Ingrid zu entkommen, würde Isfrunt wirklich alles unterschreiben, was man ihm vorlegt.

Nun geht's auf zur Tackhammer Farm. Da auch hier mal wieder niemand öffnen will, holt sich Ingrid die Leiter aus der Scheune, stellt sie hin und klettert durchs Fenster. Sie landet im Schlafzimmer von Mrs. Tackhammer, die jetzt merkwürdigerweise anstandslos unterschreibt. Die seltsamen Geräusche im Schrank führen problemlos zur nächsten Unterschrift, und Ingrid kann sich neuen Taten zuwenden.

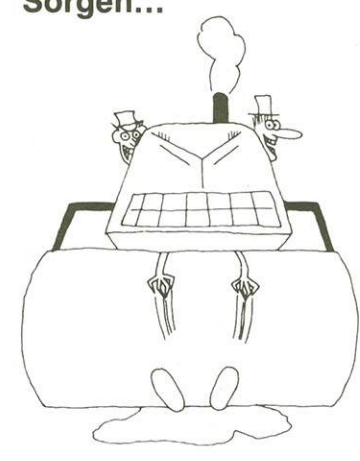
Mrs. Tackhammer hat auch einen Mr. Tackhammer, und zu dessen Schmiede lenkt Ingrid nun ihre Schritte. Die Anfangsschwierigkeiten mit der hundelosen Kutsche scheinen überwunden zu sein, und Ingrid hat gute Lust, eine Probefahrt zu unternehmen. Gnat Tackhammer traut ihr jedoch nicht soweit, wie er sie werfen kann, und besteht darauf, mitzukommen: Eine günstige Gelegenheit, ihn zur Unterschrift zu bewegen, die Ingrid auch nicht ausläßt. So geht die Fahrt erstmal ziemlich mühsam den Berg hinauf zur Mühle. Den letzten Teil der Fahrt muß Flopsy übernehmen, da Onkel Dusty's Wachhühner Ingrid einfach nicht bis zur Mühle durchkommen lassen wollen. Zu Ingrids Verdruß will sich auch Onkel Dusty nicht zeigen. Wieder muß sie zu miesen Tricks greifen. Zuerst plaziert sie Onkel Dusty's Einkaufstüte vor der Tür. Dann versteckt sie sich in dem praktischerweise gleich neben der Tür wachsenden Busch, läßt Flopsy an der Klingelschnur ziehen und hält Onkel Dusty das Papier unter die Nase, als dieser sich die Tüte holen will. Dermaßen überrumpelt unterschreibt er genervt, bevor er sich wieder in der Mühle verbarrikadiert.

Weiter geht die Fahrt zur Gnettlesfield Farm, wo die dort verstreuten Bottomlows wie auch der Gärtner und die Oma sofort unterschreiben, um Ingrid nur ja schnell wieder loszuwerden.

Jetzt aber kommt Tempo in die Sache. Vom Hügel abwärts bekommt der Wagen soviel Fahrt, daß er über die Brücke bis auf das westliche Ufer des Flusses fliegt. Daß er dabei zu Bruch geht, ist eine unwichtige Kleinigkeit. Ingrid begibt sich jedenfalls unversehrt zur Höhle des Einsiedlers, legt ihm das Dokument auf den Tisch und entfernt sich so dezent, wie es ihr nur möglich ist. Als sie zurückkehrt, ist das Papier unterschrieben und sie kann frohen Mutes mit dem Boot wieder über den Fluß paddeln. Am Ostufer angelangt, wartet sie auf Boney Spratt, der über die Rückgabe des Bootes so glücklich ist, daß er jetzt endlich unterschreibt. Seine Frau tut desgleichen, sobald Ingrid an die Tür des Fährhauses klopft.

Eigentlich fehlt jetzt nur noch die Unterschrift der Großtante, die auf dem Berg hinter dem Wald wohnt. Der Weg dorthin erweist sich als ziemlich beschwerlich, da Ingrid sich erst durch ein Dornengestrüpp quetschen muß und dann auch noch von einem etwas merkwürdigen Gorilla angegriffen wird. Dieser ist nur dadurch loszuwerden, indem ihn Ingrid in besagtes Dornengestrüpp lockt, wo er sich hoffnungslos verfängt. Nun aber ist der Weg wirklich frei für die letzte Unterschrift, nach der die Großtante das Dokument eigenhändig zum zuständigen Rat bringen und Ingrid endlich feiern gehen kann.

Teil 2: Dampfwalzen am Morgen bringen Kummer und Sorgen...



Irgend etwas scheint mit der Unterschriftensammlung schiefgelaufen zu sein. Entweder wurde sie zu spät ein-

gereicht oder Jasper Quickbuck hatte den Bezirksrat bestochen – Tatsache jedoch ist, daß Ingrid, als sie zum Frühstück kommt, ein Krachen hört, das die Wände erzittern läßt. Sofort eilt sie Gnoah hinterher, der der Ursache des Geräusches ebenfalls auf den Grund gehen will. Besagte Ursache stellt sich als Dampfwalze heraus, die mit sieben Trollen bemannt (oder vielleicht besser betrollt) ist und unter der Leitung von Silas Crawley die Farm dem Erdboden gleichmachen soll. Ingrid wird stocksauer und hat auch sofort eine Idee, wie man die Dampfwalze zum Stehen bringt – schließlich hat auch sie in der Schule als Pflichtlektüre "Per Anhalter durch die Galaxis" gelesen. Als Gnomin von Welt macht man solche Schmutzarbeiten natürlich nicht selber, deshalb wird Gnoah angewiesen, sich vor die Dampfwalze in den Matsch zu legen, was er auch voller Enthusiasmus tut. Die Dampfwalze steht, alle reden durcheinander und die allgemeine Aufregung nützend, gibt Ingrid ihrem Hund Flopsy den Befehl, die Baupläne zu klauen, die Crawley unter dem Arm trägt. Flopsy klaut und findet Geschmack an den Plänen, die er deshalb gemeinsam mit Ingrid aufißt. Inzwischen sind die Trolle zu dem Entschluß gekommen, die Farm von der anderen Seite aus zu demolieren und fahren durch das Dorf zurück zum Seiteneingang am Soggybottom Field. Auch Ingrid eilt dorthin, nicht ohne vorher vom Küchentisch einen Brotlaib mitgenommen zu haben, der so hart und schwer ist, daß man damit einen Elefanten erschlagen könnte. Am Soggybottom Field wartet sie, bis die Dampfwalze kommt und alle Trolle mit Teetrinken beschäftigt sind – Pausen sind gewerkschaftlich vorgeschrieben – bevor sie zum Damm läuft und diesen mit einem kräftigen Tritt zum Einsturz bringt. Während die aufgeschreckten Bautrolle nun ebenfalls zum Damm rennen, kann Ingrid in aller Seelenruhe zur Dampfwalze gehen, die jetzt in Schlamm feststeckt und den Brotlaib in den Schornstein stopfen, was die Maschine mit einer gewaltigen Explosion honoriert. Jetzt ist die Geduld des Bautrupps jedoch wirklich zu Ende. Die Trolle machen sich auf, sämtliche Mitglieder des Bottomlow-Clans zusammenzutreiben und in sicheren Gewahrsam zu nehmen. Ingrid haut ab und schlüpft zusammen mit ihrem Hund in den Kaninchenbau. Sobald Ambul erscheint, erhält Flopsy den Befehl, zweimal zu warten und dann die Wurzel, die in den unteren Teil des Baus führt, abzubeißen. Ingrid hüpft weiter nach unten, Ambul hinterher. Ingrid klettert wieder nach oben, Ambul nicht, weil Flopsy inzwischen die Wurzel abgebissen hat und somit der erste Troll abgehakt ist. Wieder oben angelangt, sieht Ingrid, daß an der hinteren Wand der Scheune, in der ihre Familie inzwischen gefangen ist, ein Stein lose ist. Mitfühlend, wie Ingrid nun mal ist, versucht sie ihre lieben Anverwandten zu befreien, indem sie einen Stein nach dem anderen entfernt. Leider bekommt die Scheune dadurch Probleme mit der Stabilität und stürzt ein, was zwei Vorteile mit sich bringt: erstens ist die Familie jetzt zu beschäftigt, um zu stören und zweitens wurde durch das umfallende Scheunentor Ergot außer Gefecht gesetzt, womit nur noch fünf Trolle übrigbleiben. Im Soggybottom Field sind inzwischen zwei Telelilien aufgeblüht, die Ingrid als Blumenliebhaberin sofort pflückt. Die eine davon wirft sie in den Brunnen, die zweite läßt sie einfach danebenfallen und stellt sich selbst hinein. Durch diese exotische Reiseart auf den Boden des Brunnens gelangt, findet sie hier Omas Handtasche samt dezentem Parfum und Lippenstift, was sie beides sofort benutzt. Derartig aufgedonnert stellt sie sich auf die Lilie und erscheint wieder am Brunnenrand. Falls jetzt gerade ein Troll in der Nähe

ist, kann Ingrid ihn mal eben in die obengebliebene Lilie stecken, ihn so in den Brunnen befördern und zwecks sicherer Aufbewahrung die Lilie hinterherwerfen. Vor dem Farmhaus trifft sie Bane, der ohnehin schon in ewiger Liebe zu ihr entbrannt ist und durch ihr unbeschreibliches Make-up dermaßen verwirrt ist, daß er auf der Stelle nach Hause eilt, um sich für ein (nie stattfindendes) Rendezvous mit Ingrid schönzumachen. Ingrid dagegen begibt sich auf der Suche nach dem nächsten Troll zur Mühle. Oben im Mahlraum nimmt sie Faß und Sack, löst die Bremse und zieht an dem Hebel, der mittels eines Flaschenzuges ein Seil samt Haken herunterläßt. Der nächstbeste Troll wird unten an dem Haken festgemacht, Flopsy wird nach oben geschickt, um den Hebel wieder umzulegen, und schon hat sich ein Problem mehr erledigt.

Das Faß voll Scrumpy übergibt Ingrid an Chugg, der in der Farmküche herumschwankt, worauf sich Chugg wiederum draußen übergibt und leicht grün im Gesicht für den Rest der Woche außer Gefecht ist.

Troll Nr. 6 wird zur inzwischen offenen Falltür gelockt; ein kräftiger Tritt befördert ihn nach unten in den Keller und mit einem Mehlsack oder Mahlstein als Extragewicht auf der Tür ist auch er kein Thema mehr.

Jetzt gilt es nur noch den letzten Typen zu finden und ihn in den Meerschweinchenstall zu locken. Sobald er Ingrid in den kleinen Stall gefolgt ist und die Viecher ihn halb zu Tode geknutscht haben, öffnet sie das Gatter zum Hauptstall, so daß der letzte Troll sich aus Angst vor noch mehr Liebe nicht mehr aus dem Stall hinaustraut.

In die Küche zurückgekehrt hört Ingrid Schritte im oberen Stockwerk. Natürlich muß sie wissen, was da vor sich geht und steht völlig unvorbereitet Silas Crawley gegenüber, der sie sich sofort greift und sie zwingen will, die Besitzurkunden unter Omas Bett hervorzuholen und selbst auszuliefern. Ingrid sieht nur noch eine Chance, die Farm zu retten. Sie wirft die Dokumente unter dem Spalt ihrer Zimmertür durch. Als Crawley die Tür öffnet, um die Dokumente wiederzuholen, wird er unter einer Flut von Rüben begraben, rückt unter Ingrids freundlichen Überredungskünsten mit allem heraus, was sie haben will und verbringt den dritten Teil des Adventures im Krankenhaus.

Teil 3: Ingrid contra Jasper = Ridley's End

Die Gemüter in Little Moaning haben sich beruhigt, Ingrids Familie ist wieder ausgegraben und das Leben nimmt seinen gewohnten Fortgang.

Jasper Quickbuck ist in Ridley's Manor eingezogen, man hört und sieht nichts von ihm, und genau das ist es, was die wenigen Einwohner von Little Moaning, die nicht nur nichts tun, sondern hin und wieder doch mal nachdenken, ziemlich beunruhigt. Deshalb wird beschlossen, daß Ingrid, da eine entsprechende Anzeige erscheint, sich als Dienstmädchen im Herrenhaus bewerben soll, um rauszukriegen, was er im Schilde führt. Ingrid begibt sich also zum Haupteingang, klopft, und wird von einem hochnäsigen Butler, dessen einzige Aufgaben darin bestehen, das Geländer zu putzen und – falls es klopft – die Haustür zu öffnen, zum Dienstboteneingang geschickt. In der Küche trifft sie das übrige, ebenfalls ziemlich hochnäsige Personal. Aus Rache für den miesen Empfang ignoriert sie das Kuchenteilchen, das ihr die Köchin mit gemeinem Grinsen anbietet und wendet sich lieber ihrer Cousine Daisy zu, die ihr bei ihren Nachforschungen helfen soll. Dabei steht Ingrid etwas unter Zeitdruck, da Jasper Quickbuck mit ihr ein falsches Spiel treibt und bereits die Polizei verständigt hat, um sie unter dem Verdacht des Raubes von Antiquitäten verhaften zu lassen, die er sich selbst geklaut hat (da freut sich die Versicherung).

Auf dem Weg zur Küche ist Ingrid ein Mülleimer aufgefallen, der ebenso interessant wie schmuddelig aussah. Also nimmt sie davon Abstand, selbst darin rumzuwühlen und überläßt dies lieber Daisy, die unter matschigen Rüben und ähnlich appetitlichem Zeug einen Brief findet. Dieser enthält ziemlich deutliche Hinweise auf Quickbucks zwielichtige Geschäfte und ist als erstes Beweismittel zu werten. Während sich Ingrid nun weiter im Haus umsieht, fällt ihr ein ziemlich großer Baum in einem Innenhof auf. Da Raufklettern nichts bringt, sieht sie sich weiter um und findet in den Schatten ein Loch, das zum Reinklettern auffordert. Drinnen ist es reichlich dunkel, und auch die Treppe sieht nicht sehr vertrauenerweckend aus, zumal von oben die merkwürdigsten Geräusche kommen.

A-a-angst h-hat Ingrid n-natürlich k-k-keine, und als dann doch ein Gespenst erscheint, macht sie tapfer die Augen zu und wartet auf ihr Ende. Der Geist entpuppt sich jedoch als auf Fälschungen spezialisierter Kunstmaler, der Ingrid als Anerkennung für ihren Kunstverstand das Meisterwerk "Gnoma Lisa" schenkt: ein zweites Indiz.

Am Swimmingpool

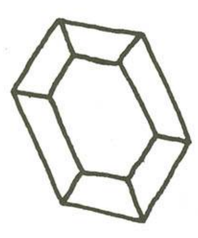
Bei ihrem weiteren Rundgang kommt Ingrid auch zu einem Swimmingpool samt Umkleidekabine. Um nicht gesehen zu werden, versteckt sie sich hinter einer Sonnenliege, bis J.Q. sich umzieht und schwimmen geht. (Unbedingt zwischenspeichern, falls es mal zu lang dauert). Nun kann sie in aller Ruhe die Umkleidekabine inspizieren und dabei J.Q.'s privates Telefonbuch mit verdächtigen Nummern an sich nehmen. Nun sieht sich Ingrid erstmal weiter im Haus um und findet dabei auch die Bibliothek, in der sie (natürlich) sofort alles liest, was ihr in die Finger fällt.

Zum Teil höchst interessant, aber Ingrid ist doch mehr für Action, und so will sie jetzt herausbekommen: erstens, wo die ganzen Möbel hingekommen sind, die noch vor kurzem hier gestanden haben mußten und zweitens, warum es so ekelhaft zieht.

Letzteres ist relativ einfach, denn als sie in den Kamin sieht, blickt der blaue Himmel auf sie herunter. So ein schöner Kamin schreit doch direkt danach, daß man in ihm herumklettert, und nach einer kurzen Wanderung über das Dach geht's auf der anderen Seite wieder runter. Der Schacht endet – oh wundersame Fügung – in Jasper Quickbucks Schlafzimmer. Hier ziehen gleich mehrere Dinge Ingrids Aufmerksamkeit auf sich. Ein Telefon, das ständig klingelt und mit dem man höchst aufschlußreiche Gespräche belauschen kann, ist an einen Anrufbeantworter angeschlossen. Durch Drücken der Aufnahmetaste gelangt Ingrid an ein weiteres Beweismittel (ob das vor Gericht wohl anerkannt wird?) und steckt die Kassette ein.

Im Schrank findet sich neben der Bedienungsanleitung für den Anrufbeantworter auch eine Jacke, in der Ingrid nach gründlichem Suchen auch noch ein Foto findet, auf dem der schlagende Beweis für die Bestechlichkeit des Rates zu sehen ist. Da das Schlafzimmer nun ganz normal durch die Tür zu verlassen ist, sieht sich Ingrid das obere Stockwerk mal etwas genauer an. Hinter einem der vielen Portraits ist ein Safe versteckt (wie originell!), dessen Kombinationsschloß jedoch jeglichen Versuchen widersteht, es zu öffnen. Ingrid verschiebt dieses Problem auf später und sucht weiter. Der Butler verweigert den Eintritt in das Büro, also muß er abgelenkt werden. Ingrid schickt Daisy an die Haustür mit dem Auftrag, mehrere Male zu klopfen und zu warten. Beim ersten Klopfen geht der Butler

auch tatsächlich nach unten – und beim nächsten auch, immer wieder. Sehr clever ist der Bursche offensichtlich nicht. Inzwischen hat sich Ingrid in das Büro geschlichen und untersucht den Schreibtisch etwas genauer. Auf dem Löschpapier ist der Abdruck einer ziemlich verfänglichen Botschaft zu lesen und als Ingrid die Schublade ganz herauszieht, fallen ihr einige nicht ganz astreine Scheckbelege in die Hände.

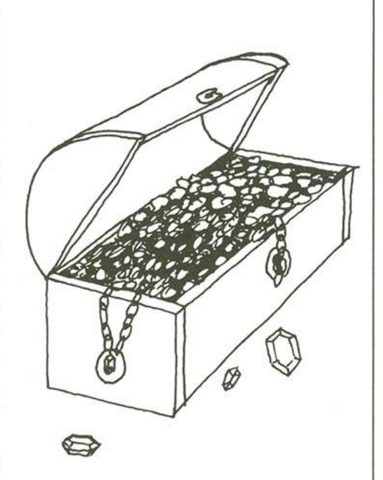


Immer besser gelaunt verläßt sie mit ihrer Beute das Büro und sieht sich am anderen Ende des Korridors um. Irgendwie scheinen hier die Proportionen nicht zu stimmen. Da aber keine Tür weiterführt, erinnert sich Ingrid an eines der Bücher in der Bibliothek und schwingt sich mutig auf die Fensterbank. Einfach nicht hinsehen, sagt sie sich und krabbelt in luftiger Höhe zum nächsten Fenster. Dort steigt sie in eine geheime Abstellkammer ein, wo das fehlende Mobiliar gestapelt ist. Eine Kommode als Beweisstück unter den Arm zu klemmen, ist selbst für Ingrid etwas zu umständlich, deshalb sucht sie sich etwas Tragbareres aus – einen Diamanten. Hübscher Klunker, schade, daß man ihn abgeben muß... Die Tür läßt sich von innen leicht öffnen und so nimmt Ingrid nochmals den Safe in Angriff. Nach kurzem Überlegen beschließt sie, daß der einleuchtendste Grund, einen Safe zu öffnen, der ist, etwas hineinzulegen.

Diamonds are a girl's best friend

Infolgedessen deponiert sie den Diamanten ganz strategisch vor dem Safe auf dem Fußboden, damit J.Q., der ständig irgendwie durchs Haus wandelt, ihn ohne Mühe finden und "in Sicherheit" bringen kann. Sie selbst versteckt sich derweil hinter dem netterweise passend plazierten Vorhang und warted. Natürlich funktioniert der Trick, und Ingrid ist im Besitz der Kombination, mit deren Hilfe sie nun auch noch das letzte Beweisstück findet. Auf schnellstem Wege begibt sie sich nun in den Garten zu den Bäumen, auf dem Gnoah und Seamus auf sie warten. Seamus verpaßt ihr noch schnell einen Saft- und Krafttrunk, dann geht's auf zum Showdown. Ein Blick auf Ingrids Gesicht genügt Jasper, um sich voller Entsetzen im Ballsaal zu verbarrikadieren. Doch selbst das ist kein Problem für Ingrid. Infocom und Tarzan sei Dank, hängt auf der Gallerie ja noch der Kronleuchter. Losbinden, sich dranhängen und Jasper damit über den Haufen zu rennen, ist eine der leichtesten Übungen für Ingrid. Und als der völlig verstörte Schurke zum letzten Mal versucht, durch Bestechung etwas zu erreichen, wird er von Ingrid härter bestraft als vom strengsten Gericht: lebenslänglich – bis daß der Tod sie scheidet!

(Antje Hink/mm)

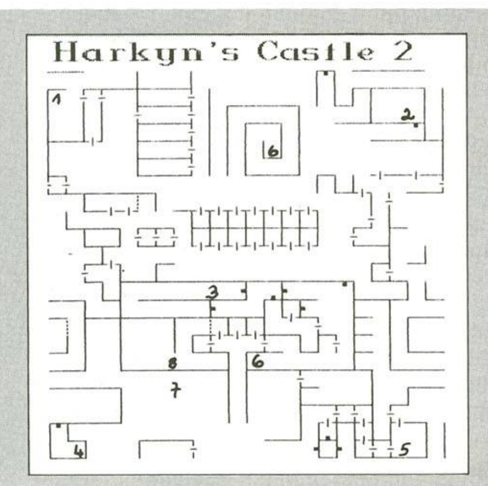


Bard's Tale - die zweite

Nachdem wir bereits im ersten Teil begonnen hatten, die Mysterien von Bard's Tale ein wenig zu erhellen, wollen wir nun noch tiefer in die Geheimnisse der Barden einsteigen. Harkyn's Castle mit drei Ebenen und Kylearan's Tower stehen heute auf unserem "Besichtigungsprogramm". Wem dies noch nicht genügt, der kann sich anschließend noch Durch Mangars Tower hindurchkämpfen. Unsere Karten reichen dabei bis zur Ebene 4a, die weiteren Etagen 4b und 5 finden Sie dann in der nächsten Ausgabe von JOYSTICK.

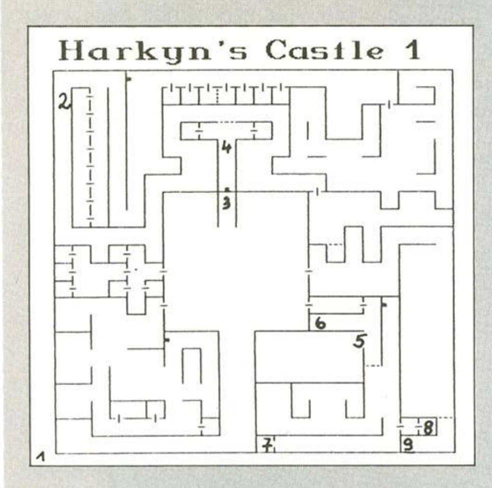
Legende zu Harkyns Castle - Level 1 -

1: Eingang
2: Treppe nach oben (castle 2)
3: Barons Throne (Barde)
4: Guards
5: Berserker (Wenn Sie diese besiegen, erhält jeder Charakter eine grüne Robe, sofern genügend Platz vorhanden)
6: Teleport nach 7
8: Teleport nach 7
9: Crystal Sword (für Crystal Golem)



Legende zu Harkyns Castle - Level 3

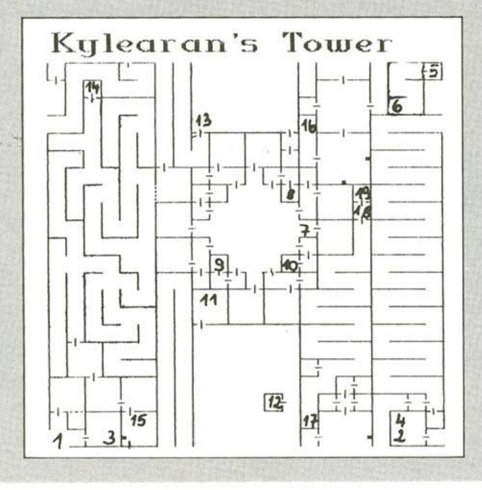
1: Portal nach unten
2: Teleport nach 3
4: 4 x 99 Berserker (59.000 Exp.)(5/12/2)
5: The Mad God (Mit Eye aus Catacombs 3 wiederbeleben) Nach besiegen Teleport zu Kylearans Tower.
6: Alter Mann (Rätsel = Skull Tavern)



Legende zu Harkyns Castle - Level 2

1: Treppe nach unten
2: Portal nach oben (Castle 3)
3: Teleport nach 4 (Rätsel = Vampire)
5: Ybarra Shield (Rätsel = Shield)
6: Teleport nach 7
8: Bäckerei



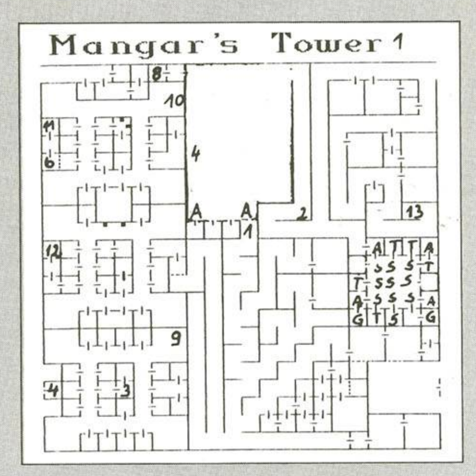


Legende zu Kylearans Tower

1: Eingang
2: Teleport nach 3
4: Teleport nach 5
6: Teleport nach 7
8: Made of earth, without soul, as living statue, he is whole
9: As a guardian he must walk, the first part of his name means rock
10: Teleport nach 11 (Rätsel = Stone Golem)
12: Magic Mouth: "Name the endless byway" (Sinister Street), danach erscheint Tür (13)
14: Silver Triangle
15: Crystal Golem - läßt sich nur mit Crystal Sword töten
16: Teleport nach 17
18: Kylearan erscheint und gibt den Onyxkey, mit dem man Mangars Tower betreten kann (über Sewers 3)
19: Teleport zu 1

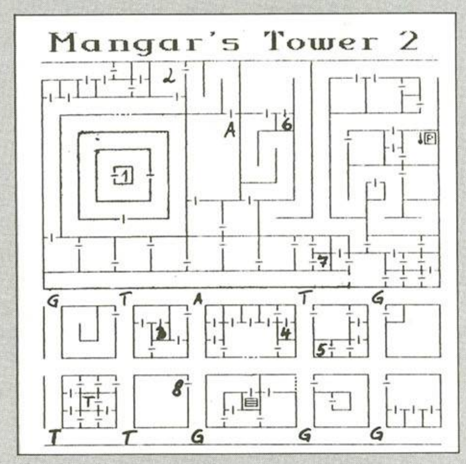
Legende zu Mangars Tower - Level 1 -

1: Ahead lies the Deathfield
2: Ahead lies the exit faithful ones
3: 68 Mercaneries
4: 96 Samurai
5: 20 Ghosts
6: 56 Dwarves
7: 34 Evil Eyes
8: 3 Maze Masters
9: Teleport nach 10
10: Siehe 9
11: Teleport nach 12
12: Siehe 11
13: Magic Mouth: "Perseverence all things" = Teleport Level 2
A: Anti Magie
T: Trap
G: Gas
S: Spinner



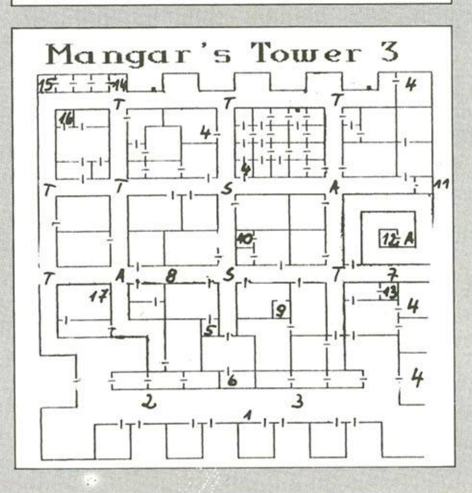
Legende zu Mangars Tower - Level 2 -

1: Magic Mouth:" Two shapes yours, ones around, speak the shape and final found". Antwort = "Circle", man erhält "Silver Circle"
2: 97 Hobbits
3: 1 Soul Sucker
4: 5 Vampire (Vorsicht, können Level abziehen!)
5: 67 Samurai
6: 3 Basilisken
7:The spectre snare can catch a foe, and bind him lest his spirit go... Master Ninja teilen Critical Hits aus.
8: 32 Ghouls
9: Smoke in your Eyes



Legende zu Mangars Tower - Level 3 -

1: Treppe nach unten
2: Teleport nach 3
3: siehe 2
4: 1 Mongo
5: "Do not scry the first is lie"
6: Magic Mouth:" Say the seven in sequence and seek the lost stairs" Sieben Worte eingeben: Lie-with-passion-and-be-damned-forever. Dann erscheint Treppe (17)
7: Teleport nach 8
8: siehe 7
9: The one God's second is surely with
10: We speak of one God, eternal is he, his fifth is almost certainly be
11: As the one God has said, the third is passion if you have love and life
12: Keymaster - für 50.000 erhält man den Masterkey, der alle Iron Gates in Skara Brae öffnet
13: In all the land, the fourth is and
14: You smell burning coals
15: The one has said that the first man is blessed and the last is damned
16: On the many levels, several one ancient but the sixth is forever
17: Treppe nach oben /siehe 6)
G: Verlust von Hit Points
T: Falle
S: Spinner
A: Anti-Magie



Legende zu Mangars Tower - Level 4a -

1: Treppe nach unten
2: Welcome to Mangars Crypt
3: 1 Spectre
4: 50 Ghouls
5: 9 Wraith
6: A gust of wind blows through here
8: Teleport nach 7
9: Two sleeping Dragons awake at your passage
"Hmm, humans for dinner again, Gor" says the small one. "Why don't we got any pork up here"
Kampf gegen 2 Red Dragons
10: Teleport nach 11
12: Tracks lead south down this corridor
13: 6 Vampires
14: 5 Vampires
15: 4 Mercenaries
16: You see a black large coffin in this tomb
(O)pen (E)xit (O)= 1 Vampire Lord
17: 7 Lesser Demons
18: Magig Mouth:" Name the greatest son of Odin and win his aid. THOR - Thor Figurine (nur im Notfall einsetzen, kämpft nachdem die Gegner vernichtet sind gegen die Party)
19: Bei Betreten verändert sich das Stockwerk (Mangars Tower 4b)
20: Teleport nach 21

(mm)





Skrull

Dem Bösen auf der Spur

Erdgeschoß, Tunnel 1, Bild 1:
Am Start läuft man nach rechts durch Bild 1 und springt mit einem gekonnten Salto über den Abgrund in Bild 3. Weiter geht es mit einem Satz über die Falle in Bild 4, doch Vorsicht: An dieser Stelle bricht die mittlere der drei Sprossen beim Betreten ab. Ein Absturz kostet jedoch nur etwas Lebensenergie und nicht, wie erwartet, das gesamte Leben. In Bild 5 tötet man nun den Flugdrachen mit einem Schwerthieb und läuft an der Tür in Bild 6 vorbei. Wenn man sich in Bild 7 befindet, tötet man erst den Flugdrachen, nimmt sich den durch den Tod des Drachens erschienenen Schlüssel und geht wieder zurück nach Bild 6. Hier sperren wir nun die Tür mit dem neu erworbenen Schlüssel auf und gehen hindurch, worauf wir uns zwar immer noch im Erdgeschoß befinden, jedoch sind wir nun im Tunnel 1 gelandet.

Erdgeschoß, Tunnel 2, Bild 4:
Laufen Sie nicht nach links, denn dort tappt man lediglich in eine Falle und verliert durch einen herunterfallenden Stein ein Leben, was bedeutet, daß man wieder neu beginnen muß. Laufen wir also von der Tür aus nach rechts und töten im Vorbeigehen den Krieger in Bild 5. An der Stiege in Bild 6 geht es vorbei, dann durch Bild 7, worauf wir in Bild 8 das Amulettstück an uns bringen, um danach wieder zu Bild 6 zurückzukehren. Hier gehen wir die Stiege hoch und gelangen in die erste Etage.

1. Etage, Tunnel 2, Bild 9:
Man geht nach rechts in das Bild 10 und setzt das Amulettstück in das Amulett an der Wand ein. Am dem Geräusch erkennt man, daß sich die Sperre vor der Stiege 1 im ersten Stock (Tunnel 1, Bild 3) geöffnet hat.

An dieser Stelle sei etwas zu den Früchten gesagt, die sich in diesem, aber auch in einigen anderen Räumen befinden: Wenn man sie ißt, wird abwechselnd Energie gewonnen und verloren. Das gilt übrigens auch für die Pilze, die zu einem späteren Zeitpunkt noch vorkommen werden.

Laufen wir aber erst einmal nach links durch das Bild 9 und springen mit ein paar Saltos an den feuerspeienden Totenköpfen in Bild 8 vorbei. Nun muß man so schnell wie möglich durch Bild 7 laufen, damit man nicht von der Spinne erwischt wird, dann über die rollenden Totenköpfe in Bild 6 springen, und in Bild 5 geht es dann an den Früchten vorbei. Nachdem wir auch die stechenden Schwerter (Bild 4) durch Überspringen hinter uns gebracht haben, geht es jetzt an den Früchten (Bild 3) vorbei. In Bild 1 befindet sich neben den Fledermäusen auch ein Edelstein, den wir jedoch vorläufig liegenlassen, da wir ja nur drei Gegenstände gleichzeitig tragen können und wir im Keller drei Gegenstände holen müssen. Es geht durch Bild 1 in den Gang 1 hinein, worauf man sich im ersten Stock wiederfindet.

1. Etage, Tunnel 3, Bild 1:
Gehen wir nach rechts die Stiege 3 (Bild 1) hinunter, so kommen wir wieder in das Erdgeschoß.

Erdgeschoß, Tunnel 3, Bild 2:
Man geht nach links in das Bild 1 und dort die Stiege 4 hinunter in den Keller.

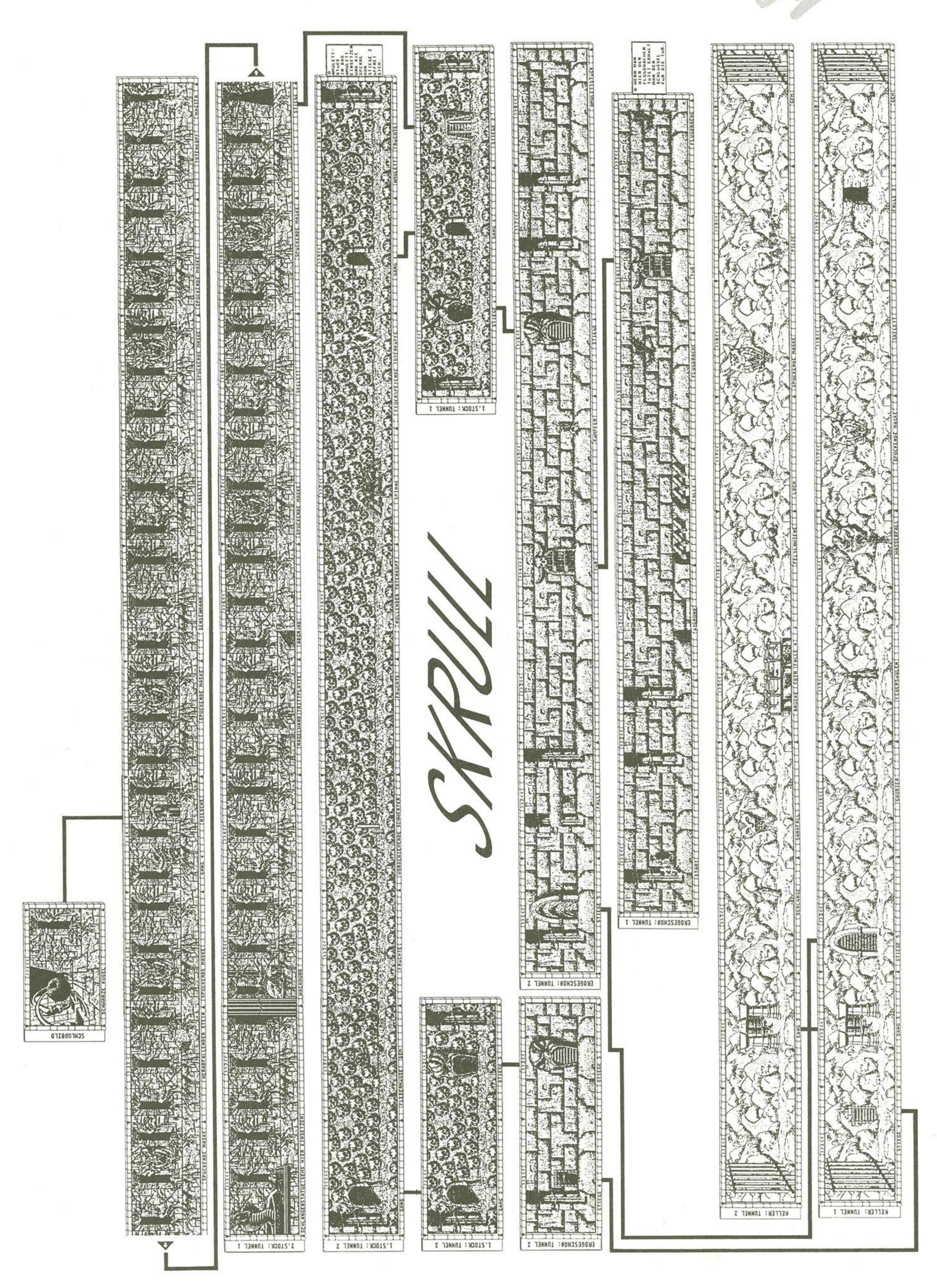
Keller, Tunnel 1, Bild 1:
Von hier aus gehen wir nach rechts, laufen sowohl am Gang 3 (Bild 1) als auch an der Stiege 5 (die ohnehin nur zu der bereits oben erwähnten Falle 1 führt) vorbei, töten den Saurier in Bild 4 und springen über die Feuersäulen in Bild 5. Den Wasserfall (Bild 6) lassen wir links liegen, springen dann auch an der Maske (Bild 7) vorbei und erledigen das Skelett in Bild 8. Lassen Sie auf jeden Fall die Falle 3 in Bild 9 in Ruhe, da man dort sein Leben verliert und man wieder von neuem anfangen muß. In Bild 10 holen wir uns den Edelstein, gehen danach zurück in den Gang 3 (Bild 1).

Keller, Tunnel 2, Bild 2:
Von hier aus geht es zunächst nach rechts, wo wir die Schlange in Bild 3 töten, dann am Sandfall in Bild 4 vorbeigesprungen, und schon steht man auf der Brücke in Bild 5. Dort nehmen wir das Geldstück an uns und springen über die Falle 4, die sich im letzten Drittel der Brücke befindet. Diese Falle tötet zwar den Helden nicht, wenn sie einstürzt, kostet aber wichtige Energie. Laufen wir jetzt weiter durch das Bild 6. Auch hier sollte man im letzten Drittel des Bildes einen Salto schlagen, da dem Pixelhelden sonst eine Steinlawine Energie abzieht. Nun geht es über das Loch in Bild 7, an der Maske in Bild 8 vorbei, ebenso an den Pilzen in Bild 9, wo wir uns in Bild 10 den Edelstein holen können.

So, jetzt stürmen wir wieder in die erste Etage zurück; wie das bewerkstelligt wird, kann man leicht nachvollziehen, wenn man sich an den Plan hält. Ist man in der ersten Etage, Tunnel 1 (Bild 3), angekommen, geht man die Stiege 1 hinauf.

2. Etage, Tunnel 1, Bild 10:
Von hier aus läuft man zunächst nach links, springt an der Maske in Bild 9 vorbei und rennt dann schnell durch das Bild 8, damit man nicht vom Skelett erwischt wird. Auch in Bild 7 läuft man an der Maske vorbei, springt dann über den Abgrund in Bild 6, drückt die Trittplatte in Bild 5 mit der Hand, damit sich die Nagelwand senkt, und bringt das Bild 4 hinter sich. Mit dem Schwert töten wir den Wachhund (Bild 3), laufen danach durch Bild 1 und setzen die beiden Edelsteine in die Schlangenstatue, die sich in Bild 1 befindet. Nun laufen wir wieder (wie oben beschrieben) zurück in den ersten Stock, Tunnel 1, Bild 1, zu den Fledermäusen. Hier holt man den anfangs liegengelassenen dritten Edelstein, geht danach zurück in den ersten Stock und setzt den neu erworbenen "Gem" ebenfalls in die Schlangenstatue (Tunnel 1, Bild 1). Dafür erhalten wir nun einen roten Edelstein, den man natürlich mitnimmt. Jetzt läuft man zurück in das Bild 10 dieses Tunnels, dann nach rechts und springt an der Maske in Bild 11 vorbei. Bild 12 sollten Sie mit ein paar Saltos hinter sich bringen, da sonst ein herunterfallender Stein Ihnen unnötig Energie abzieht. An der Maske in Bild 13 geht es mit einem kräftigen Sprung vorbei, weiter geht es durch Gang 4, vorbei an der Nische in Bild 14 und an der Maske in Bild 15. In Bild 6 wartet man nun ein Weilchen, damit der Sensenmann verschwindet, läuft dann los und tötet das Skelett in Bild 17. An den Masken (Bild 18 und 19) kommt man in gewohnter Weise vobei, worauf man sich den Totenkopf vom Magier holen und wieder zurück in das Bild 14 dieses Tunnels zurücklaufen kann. Dort setzt man den roten Edelstein in die Nische ein, worauf die Ranken den Gang 4 freigeben. An dieser Stelle sollte man sich vergewissern, ob man den Totenkopf und das Geldstück bei sich trägt. Ist dies der Fall, kann man getrost den Gang 4 betreten. Aber Vorsicht, hier sollte man nur zur schwarzen Kugel gehen und sie mit dem Schwert zerstören. Jede andere Handlung würde dazu führen, daß man von besagter Kugel eingesogen wird, was natürlich das Ende des Spieles bedeuten würde.

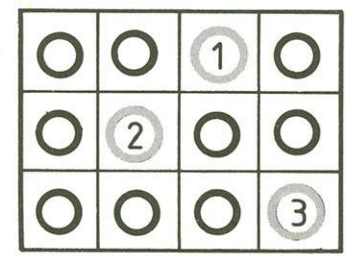
Dietmar Hinteregger/br



SKRULL
SCHLUßBILD
2.STOCK: TUNNEL 1
1.STOCK: TUNNEL 2
1.STOCK: TUNNEL 1
1.STOCK: TUNNEL 3
ERDGESCHOß: TUNNEL 3
ERDGESCHOß: TUNNEL 2
ERDGESCHOß: TUNNEL 1
KELLER: TUNNEL 2
KELLER: TUNNEL 1

MANHUNTER FÜR FORTGESCHRITTENE

Manhunter kann den Spieler vor erhebliche Schwierigkeiten stellen, wenn es an die Labyrinthsequenz geht. Die Kanalisation ist schon ein wenig unübersichtlich, und wer keine genaue Karte zeichnet, kann sich doch relativ schnell in den weitverzweigten Gängen verlaufen. Der nebenstehende Plan zeigt den genauen und direkten Weg, der Sie wieder zum Ende der Kanalisation führt. Vergessen Sie allerdings nicht, an den mit eins bis drei betitelten Punkten alle Informationen über die Puppen aufzuschreiben. Der Plan des Labyrinthes ist im übrigen mit dem Videospiel in der Kneipe identisch. Achtung: Merken Sie sich genau die Puppen beim Durchlaufen des direkten Weges und in welcher Richtung sie fallen. Das so gewonnene Muster wiederholen Sie in der mittleren Bude auf dem Rummelplatz. Danach sollten Sie das Medaillon vorzeigen.



(Antje Hink/mm)

Chrono Quest

So wird's gemacht Teil 2

In der letzten Ausgabe berichteten wir über die Abenteuer jenes Zeitreisenden, der sich zum Ziel gesetzt hat, den Mörder seines Vaters zu enttarnen, um somit seine Unschuld zu beweisen. Nachdem die Abenteuer in Ägypten bestanden und der dritte Teil der fünften Lochkarte gefunden wurde, wollen wir sehen, wie es unserem Zeitreisenden in Mexiko ergeht.

Wir legten also die vierte Lochkarte in den dafür vorgesehenen Schlitz und finden uns im Mexiko des Jahres 750 wieder. Als erstes steigen wir aus der Zeitmaschine und gehen zweimal Richtung Osten. In einem Baumstumpf (unten links) finden wir eine Halskette, die wir in unseren Besitz bringen. Nun geht es viermal nach Westen, und wir erkennen in dem Mann einen Majakrieger. Nachdem wir ihm die Halskette übergeben haben (Benutze-Icon, Halskette, linken Arm anklicken), zeichnet dieser den Weg zum Tempel in den Sand.

Unser Weg treibt uns nun weiter nach Süden, dann nach Osten und schließlich viermal in Richtung Norden, wo uns einige größere Steine auffallen. Von hier aus begeben wir uns dreimal nach Osten, wo wir einen Tempel vorfinden. Nach längerem Inspizieren des Eingangs wird eine kleine Statue sichtbar, die einen Schild trägt. Diesen Schild gilt es zu drehen, worauf ein Schlüssel erscheint, den man natürlich mitnimmt. Nun gehen wir wieder zu den Steinen zurück (dreimal nach Westen), wo wir uns an den Weg des Majakriegers erinnern: dreimal nach Nordosten, zweimal nach Norden, zweimal nach Nordwesten, einmal in Richtung Nordosten und einmal nach Osten. Nun müßten wir vor einem Tempel stehen. Da wir die Handschuhe bereits tragen, untersuchen wir erst einmal die Steinplatte zwischen den Blöcken.

Auf besagter Platte befindet sich ein Loch, in das wir den Ring hineinlegen. Geht man nun nach oben, reflektiert der Ring das Licht und weist auf eine Tür hin. Wenn wir jetzt zweimal nach oben, gehen, können wir mittels Gebrauch des Knochens im rechten Loch diese Tür öffnen. Nun noch einmal nach oben und man steht vor einer kleinen Schatztruhe, die mit dem Schlüssel geöffnet werden kann. Hier findet man



das letzte Viertel der fünften Lochkarte. Die einzelnen Viertel dieser Lochkarte fügen sich automatisch zusammen und werden uns bald in die Zukunft führen.

Aber erst einmal zurück zur Zeitmaschine (nach unten, W, SW, zweimal SO, zweimal S, dreimal SW, viermal S, W, N und zweimal O).

Ab hier müßten Sie eigentlich schon die Routine besitzen, um wieder in das Loireschloß zu gelangen. Hinein in die Zeitmaschine, Knöpfchen drücken, und schon werden wir in das väterliche Schloß zurückgebeamt.

Hier sollte man sich auf jeden Fall das abgelegte Foto besorgen, bevor man die letzte Lochkarte benutzt.

In der Zukunft

Wir befinden uns, nachdem wir die letzte Lochkarte in der Zeitmaschine benutzt haben, im Jahre 2125. Der Eiffelturm hat etwas gelitten, was uns aber im Augenblick nicht sonderlich stört. Nach dem Aussteigen aus der Zeitmaschine betätigen wir den roten Knopf an dem Schaltpult, das links in dem Raum steht, worauf eine Weltkarte sichtbar wird. Aber nicht nur diese Weltkarte wurde aktiviert, nein, die letzte Aktion hat auch einen Wärter alarmiert, der erscheint, sobald die Mitte der Kompaßrose angeklickt wird. Da wir jedoch im Besitz des Steines aus der Frühzeit sind, setzen wir den Wärter mittels besagtem Stein kurzerhand außer Gefecht (Schlage-Icon, Kopf des Wärters anklicken, dann den Stein anklicken).

Nachdem der Wärter umgefallen ist, bemächtigen wir uns seiner Pistole, des komischen Stabes, dessen Funktion als Schlüssel anzusehen ist, und des Raumanzuges, den wir sogleich anziehen. Nun gehen wir weiter, und zwar einmal nach Norden, dann zweimal nach Osten und einmal nach Süden. An einer Maschine auf der rechten Seite befindet sich ein roter Knopf, der, wenn er gedrückt wird, den Plan einer stromerzeugenden Maschine auf den Bildschirm zaubert. Auf diesem Plan ist oben links ein Kreuz; diese Stelle sollte man sich gut merken. Gehen wir nun dreimal nach Norden und einmal nach Westen. Hier finden wir das Original dieser Maschine. An der Stelle, an der sich auf dem Plan das Kreuz befand, öffnet sich nach dem Anklicken eine Klappe, in der sich die Sicherungen befinden, die man kurzerhand mitnimmt. Nun geht es zweimal nach Osten, zweimal nach Süden und noch einmal nach Osten, wo uns eine Tür den Weg versperrt. Mit dem Stab des Wärters öffnen wir die Tür, indem wir ihn in den Schlitz rechts neben der Tür legen. Nun öffnet sich die Tür, und der Butler Richard erscheint. Nachdem er ein Geständnis abgelegt hat, wissen wir endlich, wer der Mörder ist.

Das Finale bildet die Gratulation durch "Bogie", der uns als den Meisterabenteurer tituliert: Die Worte eines großen Meisters, ist das nichts? Übrigens, die Fortsetzung von Chrono Quest ist auch schon angekündigt. Wir sind gespannt, mit welchen Grafiken wir im zweiten Teil zu rechnen haben, wenn auch gesagt werden muß, daß die Steuerung von Chrono Quest I doch einiges zu wünschen übrig läßt. Vielleicht haben die Programmierer im zweiten Teil ja mehr Wert auf Benutzerfreundlichkeit gelegt. Wir werden sehen...

(Wolfgang Fröde/br)

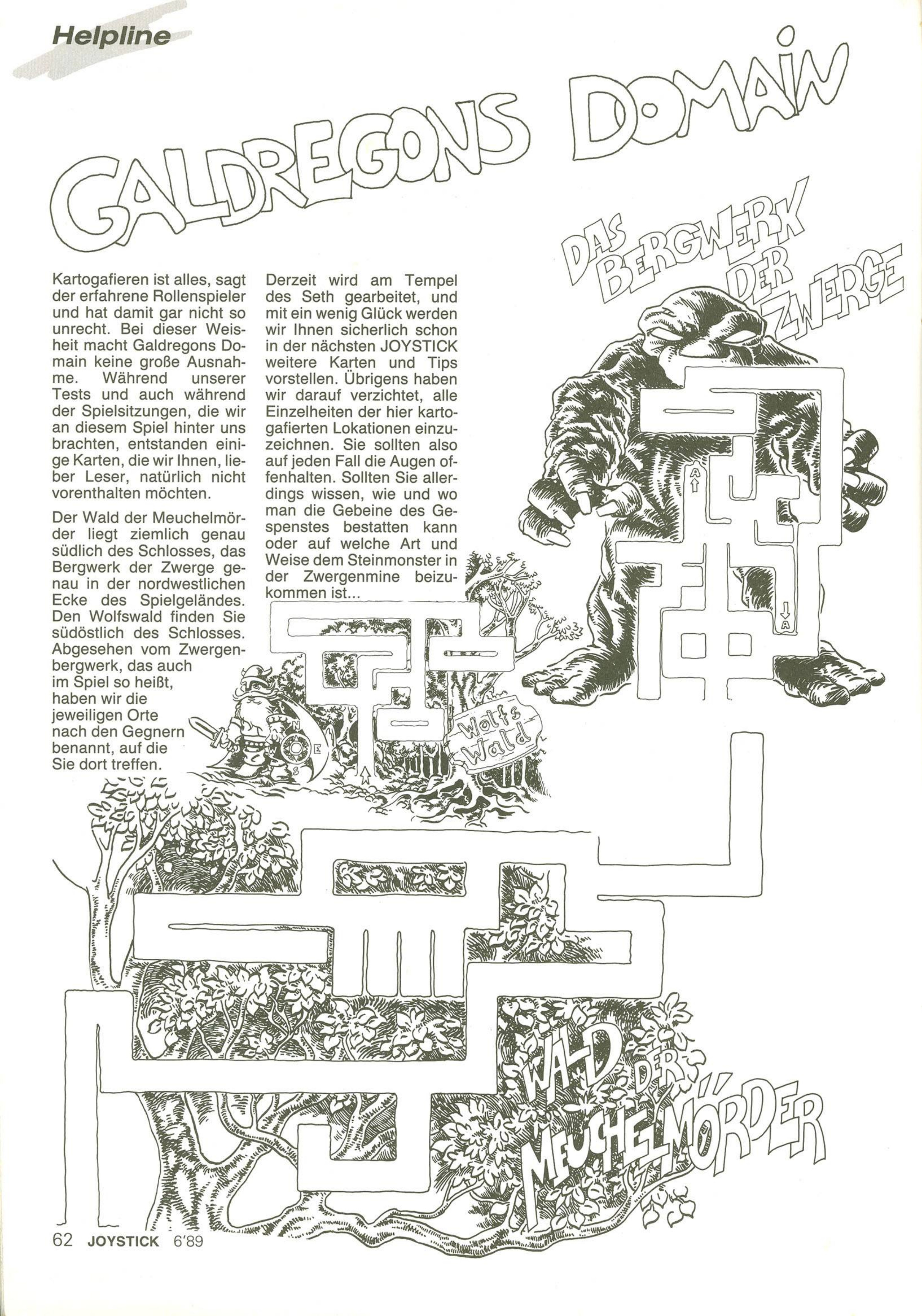
Galdregons Domain

Das Bergwerk der Zwerge

Kartogafieren ist alles, sagt der erfahrene Rollenspieler und hat damit gar nicht so unrecht. Bei dieser Weisheit macht Galdregons Domain keine große Ausnahme. Während unserer Tests und auch während der Spielsitzungen, die wir an diesem Spiel hinter uns brachten, entstanden einige Karten, die wir Ihnen, lieber Leser, natürlich nicht vorenthalten möchten.

Der Wald der Meuchelmörder liegt ziemlich genau südlich des Schlosses, das Bergwerk der Zwerge genau in der nordwestlichen Ecke des Spielgeländes. Den Wolfswald finden Sie südöstlich des Schlosses. Abgesehen vom Zwergenbergwerk, das auch im Spiel so heißt, haben wir die jeweiligen Orte nach den Gegnern benannt, auf die Sie dort treffen.

Derzeit wird am Tempel des Seth gearbeitet, und mit ein wenig Glück werden wir Ihnen sicherlich schon in der nächsten JOYSTICK weitere Karten und Tips vorstellen. Übrigens haben wir darauf verzichtet, alle Einzelheiten der hier kartogafierten Lokationen einzuzeichnen. Sie sollten also auf jeden Fall die Augen offenhalten. Sollten Sie allerdings wissen, wie und wo man die Gebeine des Gespenstes bestatten kann oder auf welche Art und Weise dem Steinmonster in der Zwergenmine beizukommen ist...



Short Tips kurz & knackig

Auch in dieser Ausgabe von JOYSTICK haben wir eine bunte Sammlung von Tips & Tricks zusammengestellt, um Ihnen das Spielen ein wenig zu erleichtern. Unsere Palette reicht dabei von Starglider über Starflight und Lurking Horror bis zu Spellbreaker, dem bekannten Infocom Adventure. Wir hoffen, daß Sie in dieser Sammlung den einen oder anderen Tip finden, der Ihnen bei einem aktuellen Problem weiterhilft.

STARGLIDER II

Wer bei Starglider noch unter Platzangst litt, weil es leider nicht möglich war, den Planeten zu verlassen, der sollte sich auf den Nachfolger freuen. Hier können die bösen Egrons gleich auf mehreren Planeten und Monden gejagt werden. Angekündigt ist ein Spiel mit mehr Gegnern, schnellerer Grafik, größerer Komplexität. Man darf gespannt sein.

"KLICKEN" STATT "PICKEN"

So könnte auch das Motto des Deja-Vu-Nachfolgers Lost in Las Vegas heißen; denn auch dieses Grafikadventure verzichtet auf einen Parser und bedient sich der Maussteuerung. Nichts wird mehr "aufgepickt", sondern nur noch "angeklickt". Die großen verbalen Auseinandersetzungen mit dem Computer bleiben aus, während man sich in Las Vegas seiner Vergangenheit zu erinnern versucht. Um das Waschbecken bei **SUBSUNK** mit der gebastelten Abflußpumpe zu säubern, muß man sich der Worte PLUNGE BASIN bedienen, das macht den Abfluß frei...

Bei **MINDSHADOW** wird der Anker geworfen, in dem man die Wortkombination CUT ROPE WITH KNIFE benutzt. Auch Infocoms **ENCHANTER** hat seinen persönlichen Haken. Dem Scroll im Rattenloch in der Bibliothek kommt man nur mit REACH IN HOLE bei.

STARGLIDER I

Als Hilfe für diejenigen, die mit den Kämpfen gegen die wilden ERGRONS beginnen, seien hier die Positionen der Stationen und Energietürme der ersten beiden Levels genannt:

Level 1:
Stationen: Energietürme:
59/15 12/08 11/85 87/30 48/53 56/82 92/61
Level 2:
Stationen: Energietürme:
36/11 82/15 34/64 31/85 * 94/45 46/31 * 92/60

Die mit Sternchen gekennzeichneten Energietürme müssen vor Gebrauch erst aktiviert werden, in dem man ihre "Hütchen" abschießt.

STARFLIGHT

Ein für den Spielausgang wesentlicher Planet befindet sich in der ersten Umlaufbahn des Systems 192/152. Die Landung auf ihm ist allerdings ohne das Artifact CHRISTAL ORB, welches an den Koordinaten 46N/14E des ersten Planeten im System 132/165 zu finden ist, unmöglich.

Eine Faustregel für Planeten, die kolonialisiert werden können, ist folgende:

Die Oberfläche sollte LIQUID, die Temperatur ARCTIC TO TROPICAL, das Wetter MODERATE und die Atmosphäre THIN sein. Außerdem sollte sich der Wert der Gravitation um 1.0 bewegen. Als Beispiel für einen gut zu kolonialisierenden Planeten dient der erste des Systems 81/98, auf dem auch noch eine andere Besonderheit gefunden werden kann.

LURKING HORROR

Aus dem magischen Pentagramm, in das man von dem seltsamen Professor gesperrt wird, kann man auf folgende Weise entfliehen:
Man wartet zunächst so lange, bis der Professor seinerseits ein Pentagramm betritt, und beginnt unverzüglich damit, das eigene Pentagramm mit dem Messer zu zerkratzen. Unter der Bank befindet sich eine Falltür, durch die man sich schleunigst in Sicherheit bringen sollte. Nachdem man dem Dämon etwas Zeit gegeben hat, sich mit dem Professor zu beschäftigen, kann man das Laboratorium wieder betreten und sollte dort das Faß mit dem Lebenselixier an sich nehmen.
Mit Hilfe dieses Elixieres kann man die mumifizierte Hand, die unter dem Baum auf dem Dach vergraben ist, wieder zum Leben erwecken. Dies ist übrigens das erste Spiel, das man mit der "Brechstange" lösen sollte. Dieses wunderbare Gerät beseitigt zumindest in diesem Spiel viele Probleme.

MINDSHADOW

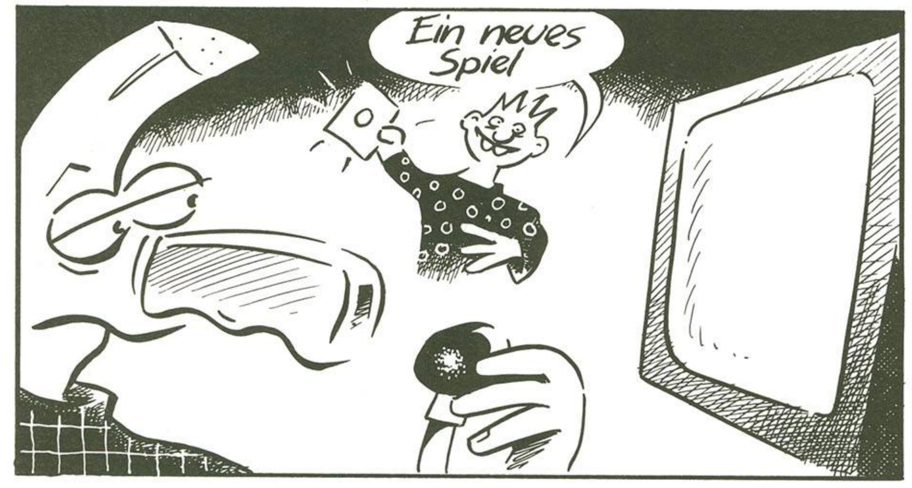
Auf dem Schiff:
Um in die Kombüse zu gelangen, müssen die düsteren Herrschaften, die sich im Raum davor herumlümmeln, unschädlich gemacht werden. Dieses geschieht, indem man einen der Männer angreift (FIGHT MAN). Danach ist der Weg frei, und das für den weiteren Spielverlauf wichtige Messer kann in der Schiffsküche beschafft werden.
Im Hotel:
Ihr großer Widersacher hat in Ihrem Zimmer eine heimtückische Falle aufgebaut, die garstige, vergiftete Pfeile auf Sie abfeuert und garantiert trifft. Ein simpler, doch wirkungsvoller Schutz läßt sich dadurch erzielen, daß man sich das im Beiboot des Schiffes verborgene "canvas" umhängt (WEAR CANVAS), bevor man sein Zimmer betritt.

SPELLBREAKER

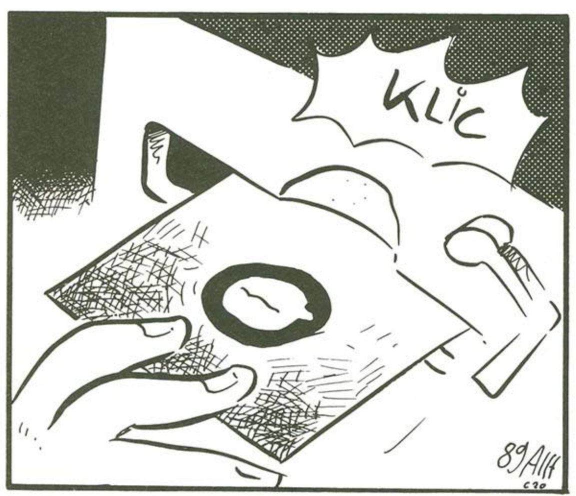
Nicht zu Unrecht von vielen Experten als eines der schwierigsten Textadventures bezeichnet, wird dieses Spiel sicherlich viele Abenteurer vor Probleme stellen.
Um beispielsweise in die Hütte des Einsiedlers auf den Klippen zu gelangen, sucht man zuerst im südlichen Teil der HALL OF STONE nach einem Sack, in dem sich ein mächtiger Zauberspruch befindet. Dieser kann die Zeit anhalten. Wenn man nun erneut einen Versuch unternimmt, die Klippen zu ersteigen, wendet man diesen Spruch an, sobald die Geröllmassen uns zu erschlagen drohen. Die Zeit bleibt stehen, die Felsen verharren in der Luft, und der Weg zur Hütte ist frei.
Der Einsiedler wird uns seinen CUBE bereitwillig geben, falls wir es schaffen, seine doch arg verfallene Hütte in einen einigermaßen wohnlichen Zustand zu bringen; das geschieht durch pure Zauberei!
Im weiteren Verlauf des Spieles ist es an einer Stelle notwendig, einen Cube zu erlangen, der zunächst unerreichbar im Munde einer furchterregenden Monsterstatue verborgen ist. Mittels eines Zaubers sollte die Statue zum Leben erweckt werden (nur keine Angst!). Bevor sie nach einigen Aktionen wieder zu Stein wird, gilt es, sie im rechten Moment durch einen weiteren Zauberspruch müde werden zu lassen, so daß anschließend der Cube gefahrlos aus dem Rachen des gähnenden Ungeheuers entnommen werden kann. Falls es nicht beim ersten Mal klappen sollte, gleich noch einmal probieren, denn bei Spellbreaker geht nicht alles sofort glatt.

(Joachim Freiburg/mm)

JONNY JOYSTICK

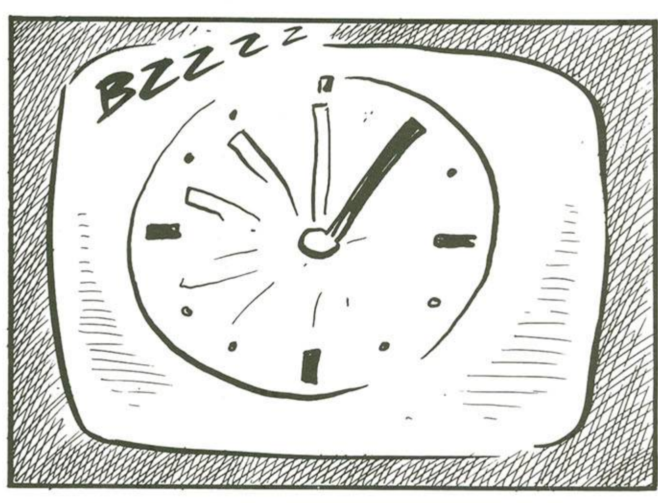














Die Pinnwand

Die TOOLBOX-Glosse
Der filosof am kibord

Duden ade – neue Schreibweisen auch im Computerbereich

Mit einer Mischung aus Karneval, Nostalgie und Erleichterung wurden die Vorschläge der deutschen Rechtschreibkommission im Lande aufgenommen. Aber nicht nur bei "ph", "tt", "ie" und "ß" könnten alte Zöpfe abgeschnitten werden, auch die von Anglizismen und Abkürzungen durchsetzte Computerterminologie kann eine nervenschonende Eindeutschung gut gebrauchen. Wie sich das durch die Grammatik geschundene Redakteure in der Praxis vorstellen, zeigt folgender Probetext:

Zum compjuterpablisching ist jeder ibmkompatible pextat geeignet, der über 640 kabaitram und msdos verfügt. Besser ist natürlich ein abafbord, das auch für dibeisdreiplus verwendet werden kann und eine tulboks für beisik oder forf. Zuerst mus man mit dem baiteditor den butrak ruiniren, um dan peitschmeiker zu starten. Hat man die windos gros gekrigt, tipt man den algoritmus ein und startet den compailer und den dibager.

Für solche technischen Prozese sind natürlich wisensbasirte sisteme, die echtes konsalting zulasen, am besten, vor alem ein nolidsch enjiniring enwaierment erfreut den juser. Hamer und meisel solte man dabei aber beser im kofer lasen und auf struktograme zurükgreifen, da man ni weis, wi das rombios darauf reagiert.

Was aber ein echter frägel ist, der greift zum joischtik und legt ein scharfes edventscher ein, aber keine raubkopi bite!

Na, was meinen Sie? Zuviel des Guten? Aber geben Sie mal vier Seiten "Aktuell" mit Pressemeldungen von 30 Firmen ins Lektorat und sehen sich die mühsam eingegebenen Hardwarevoraussetzungen und exotischen Produktnamen dann auf der Korrekturfahne dudengemäß an....

(ab)

TOOLBOX 3'89

Ein Auszug aus der Ausgabe 3/89 unserer Schwesterzeitschrift Toolbox.

Unser Redakteur Robin Goldmann zeigte bei der Messe in Hannover wieder einmal deutlich, daß auch JOYSTICK-Redakteure nur Menschen sind.

HI LEUTE!
AN DIESER STELLE WERDEN WIR AB JETZT DINGE BRINGEN, DIE ZEIGEN, DASS COMPUTER-FREAKS AUCH NUR MENSCHEN SIND!

Bei unserem CWM-Wettbewerb au[illegible] der Ausgabe 3/89 bekamen wir folgende Zuschrift, die be[illegible]ist, wie international unsere Zeitschrift ist.

IHR WOLLT WISSEN WAS CWM HE[illegible]
IST DOCH KLAR:

Центральное
западногерманское
распространение предметов
широкого потребления.

UND FÜR ALLE DIE IM RUSSISCHUNTERRICHT IN DER SCHULE NICHT AUFGEPASST HABEN, DAS GANZE AUF DEUTSCH:

CENTRALER WESTDEUTSCHER MASSENBEDARFSARTIKEL-VERSAND

MIT FREUNDL. GRÜßEN Александер Мосер

Dem Täter auf der Spur

In Sachen "geschändetes Laufwerk in der JOYSTICK-Redaktion" (wir berichteten in PCpur 11-12/89) haben eingehende Recherchen ergeben, daß sich hier jemand ein "Laufwerk C" (wegen der Vitamin-Bonbons) vorgaukeln wollte.

Der Täter ist der PCpur-Redaktion namentlich bekannt, aber wir wollen ja hier nicht indiskret sein...

Ein entsprechender Leserbrief als Reaktion auf unsere Meldung erreichte die Kollegen von der JOYSTICK-Redaktion. Die »Schmähschrift« in unserer Leserbriefecke.

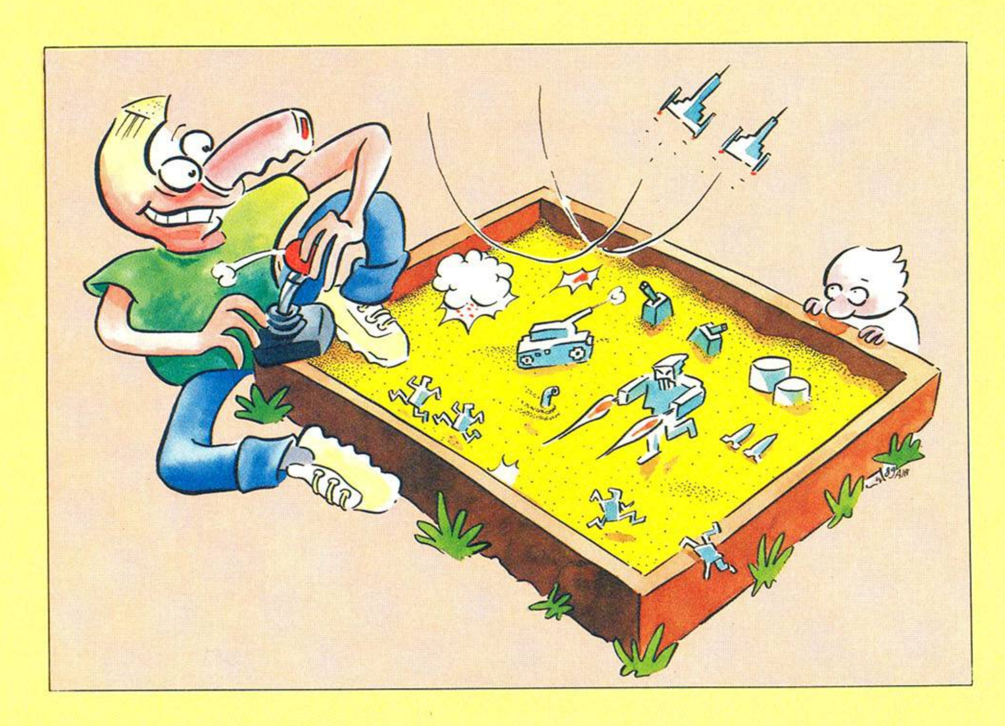
— hr



Auch der Auszug aus der PCpur (Ausgabe 2/89) spricht für sich. Der im Bericht erwähnte Leserbrief wurde übrigens auch in der JOYSTICK-Ausgabe 2/89 unter der Rubrik Leserbriefe veröffentlicht.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
ULTRA

Mittlerweile fragen wir uns, ob den Programmierern bei Softwaretiteln nicht die Ideen ausgehen...



WAR GAMES II

Wie im letzten Heft versprochen, hier nun die Fortsetzung von Wargames. Das Softwareangebot auf diesem Sektor ist wirklich beachtlich, so daß wir uns entschlossen hatten, diesen Bericht in zwei Teile zu gliedern. Im zweiten Teil von Wargames wollen wir Ihnen nun weitere Spiele dieses Genres vorstellen. Und wenn von Simulationen die Rede ist, darf Microprose nicht fehlen, deren Name ja für Simulation schlechthin steht.

Balance of Power: The 1990 Edition

Hersteller: Mindscape Inc.
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: MS-DOS, Amiga
Preis: ca. 89 DM

Das Ansehen

Diese zweite Auflage von Balance of Power ist eine selbständige, verbesserte Ausgabe des Originalprogramms, das 1985 ein Computerhit war. Eine schnellere Reaktionszeit und ein höherer Schwierigkeitsgrad dienen zur "Modernisierung" dieses Dauerbrenners.

Der Gewinner dieser in den letzten Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts stattfindenden, geopolitischen Simulation wird diejenige Supermacht sein, welche durch politische Beeinflussung der anderen 79 Länder der Erde das größte Ansehen erringen kann, ohne sich in einen Atomkrieg verwickeln zu lassen! Im Grunde genommen gibt es für Sie als Präsident der Vereinigten Staaten immer zwei Möglichkeiten, ein anderes Land zu eigenen Zwecken zu beeinflussen. Entweder Sie unterstützen die derzeitige Regierung mit Waffen und/oder Soldaten oder Sie versuchen, die Schweinehunde zu vernichten. Welche Strategie am besten funktionieren wird, hängt von den derzeitigen Beziehungen zwischen dem Land und den beiden Supermächten, der USA und der UdSSR, ab.

Als Entscheidungshilfe wird Ihnen Ihr Krisenkabinett mit Rat zur Seite stehen, aber letztendlich müssen Sie die außenpolitischen Richtlinien Ihres Landes selbst bestimmen. Werden Sie Waffen an die Contras in Nicaragua schicken? Sollte die USA in Afghanistan eingreifen? Hoffentlich werden Sie diesen Fragen gewachsen sein – die Zukunft der freien Welt liegt in Ihren Händen "Mr. Präsident"!

Resümee

Balance of Power verleiht dem Bediener einen Einblick in die Welt der politischen Supermächte. Diese ist eine Welt des Fingerspitzengefühls, wo jeder Schritt einer Supermacht mit einem Gegenschritt der anderen beantwortet wird und jede Fehlentscheidung zur militärischen Konfrontation führen kann. Die gesamte Komplexität der internationalen Krisenpolitik der Kaltkriegsjahre wurde durch mausgesteuerte Menüs und Fenster auf eine übersichtliche und bedienerfreundliche Weise auf den Bildschirm gebracht. Die Grafik wurde augenfreundlich angelegt, und auf kriegerische Geräusche wurde ganz verzichtet. Wir geben dieser Anti-Kriegssimulation eine Gesamtbewertung von acht aus möglichen zehn Punkten.

Star Fleet I

Hersteller: Interstel
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: C64, MS-DOS
Preis: ca. 80 DM

Der Hüpfer zur nächsten Galaxie

Im Jahre 6100 ist das Leben auf den bewohnten Planeten in den der Erde naheliegenden Galaxien schon etwas langweilig geworden. Abenteuersüchtig wie Sie sind, können Sie sich nichts Schöneres vorstellen, als die fernliegenden Galaxien in Gestalt des Kapitäns eines Sternenschiffes zu erforschen. Um dieses Ziel zu erreichen, stellen Sie sich bei der Vereinigten Galaktischen Allianz als Offizierskandidat vor.

Nach langem Bangen werden Sie endlich zur Luftwaffenakadamie als Offiziersanwärter zugelassen. Kaum sind Sie dort angekommen, sind die Feinde des Friedens, die Krellans und ihre Alliierten, die gemeingefähr-

lichen Zaldrons, in ein von Ihrer Sternflotte geschütztes Gebiet eingedrungen. Ohne lange zu überlegen, schickt Ihr Vorgesetzter Sie samt Schulungsschiff dorthin, um den Feind zu schwächen, bevor die Haupteinheit Ihrer Armee zum vernichtenden Schlag nachrückt.
Als Kapitän lauten Ihre Missionsbefehle: so schnell wie möglich zum Sektor Mengen II fliegen und innerhalb von 80 Tagen mindestens 67 feindliche Kriegsschiffe zerstören. Zu Ihrer Unterstützung sind fünf mit Nachschub ausgerüstete Sternbasen schon in diesem Sektor stationiert worden.
Im richtigen Gebiet angekommen, stellen Sie schnell fest, daß die eigenen Sternbasen gar nicht so leicht zu finden sind und daß man, wenn man nicht sehr vorsichtig mit seinem Kraftstoff umgeht, bald auf dem Trocknen sitzen wird; es lauern nämlich eine ganze Menge feindlicher Kriegsschiffe in dieser Gegend. Hier und jetzt würde es klug sein, das schnelle Fliehen zu erlernen, es werden schließlich nicht alle Kriege mit einem Angriff gewonnen! Erst wenn Sie als Kapitän mindestens eine von Ihren Sternbasen gefunden haben, sollten Sie in die Offensive gehen.

Vom Anwärter zum Admiral

Eine einzelne Mission nach der anderen erfolgreich zu Ende zu bringen, ist nur eines von den kurzfristigen Zielen, die bei dieser Simulation zu knacken sind. Langfristig gesehen muß man sich von unten nach oben durch die Offiziersränge hocharbeiten. Die Ränge und die dienstlichen Erfolge jedes Offiziers werden permanent gespeichert, so daß mehrere Teilnehmer ihre Leistungen gegenseitig vergleichen können.
Wie man sich vorstellen kann, ist ein schwerer Allkreuzer der Klasse "Unbezwinglich" ungemein kompliziert zu steuern und zu bedienen. Um dem Offiziersanwärter auf seinem Beförderungsweg zum Admiral zu helfen, liegen dem Programm eine "Trainingsanleitung" sowie eine "Offiziersbeihilfe" bei. Da beide Bücher Informationen bieten, die für das längere Überleben unbedingt notwendig sind, sollte man sie vom Anfang bis zum Ende gelesen haben.

Resümee

Star Fleet I ist eine der komplexesten Sternenkriegsimulationen auf dem heutigen Markt. Um eines dieser riesigen "Kriegsschiffe der Zukunft" beherrschen zu können, wird der Strategiespielneuling Star Fleet zu seinem Nebenberuf machen müssen – aber das ist der Reiz!
An diesem Programm mißfiel uns lediglich, daß die so umfassenden Anleitungen in englischer Sprache geschrieben und nicht ins Deutsche übersetzt sind. Wir geben Strike Fleet I eine Allgemeinbewertung von neun aus möglichen zehn Punkten.

Desert Rats

Hersteller: Cases Computer Simulations Ltd.
Vertrieb: Fachhandel
System: MS-DOS
Preis: DM 59,95

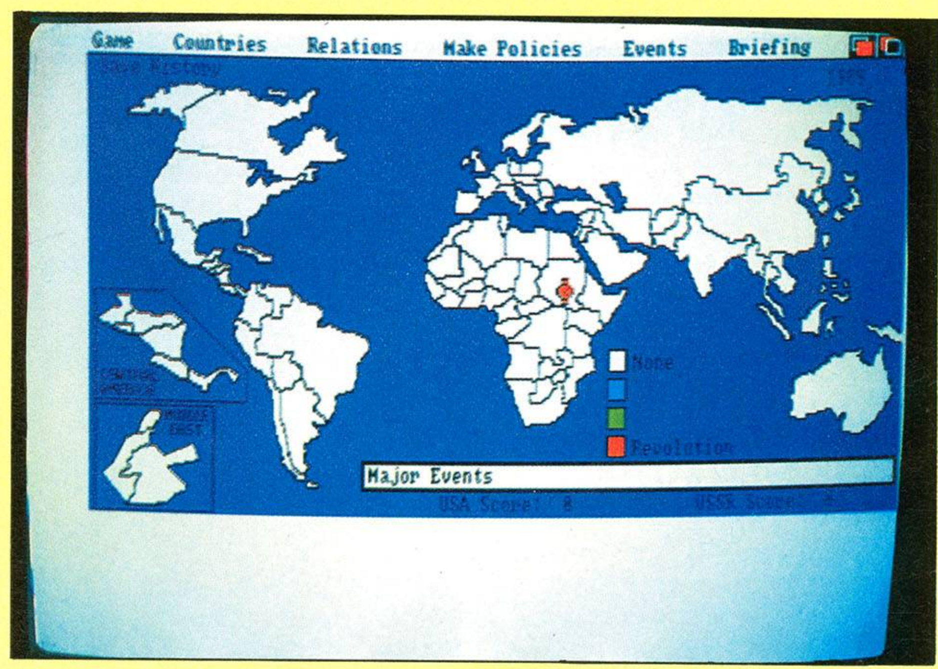
Die Wüstenspringmäuse sind da!

Desert Rats, nach den Männern der siebten englischen Panzerdivision benannt, die eine Wüstenspringmaus zum Maskottchen genommen haben, ist eine Simulation der Nord-Afrika-Kampagne in den Jahren zwischen 1941-42. Angefangen mit der Ankunft Rommels in Tripoli und abschließend mit seiner Niederlage bei dem Kampf um El Alamein, diese hartumstrittene Kampagne schließt die Alliiertenoperationen, "Battleaxe" und "Crusader" ein sowie verschiedene deutsche Aktionen. Die Simulation kann entweder in einzelnen Kämpfen oder als gesamte Kampagne ausgetragen werden. Ziel dieser Simulation, die entweder allein gegen den Computer oder zu zweit gespielt werden kann, ist es, den Gegner schneller zu schlagen, als es damals gelungen ist, oder einen Gesamtsieg für die Deutschen zu erringen und damit die Geschichte, wie wir sie kennen, zu verändern.

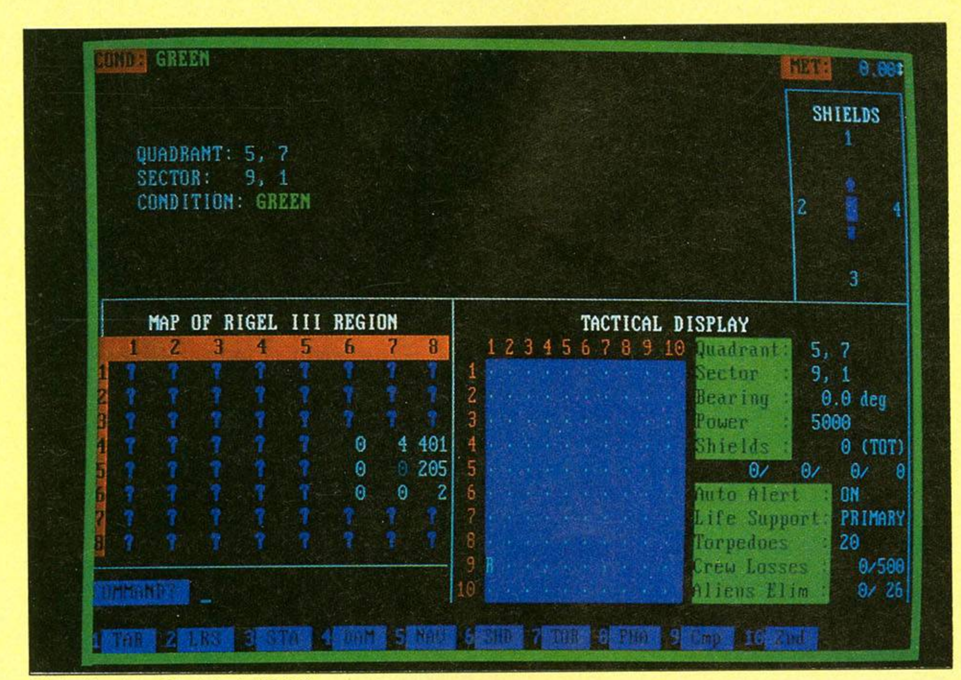
Unseres Erachtens wurde das Programm als eine Bestätigung der Strategie der Generäle des Zweiten Weltkrieges geschrieben, das heißt, man hat die besten Chancen, wenn man den historisch geprüften Wegen folgt. In der Wüste geht der Sieg nicht immer an die Mächtigsten, sondern oft an die Geduldigsten. Für uns war die beste Taktik immer, eine starke Gruppe eigener Soldaten mit viel Nachschub in eine Festung zu bringen und dann zu warten, bis der in die Offensive geratene Feind seinen Nachschub verschwendet hatte und dadurch geschwächt war. Solche geschwächten Einheiten waren dann viel leichter einzeln zu isolieren und dann zu überrumpeln.

Resümee

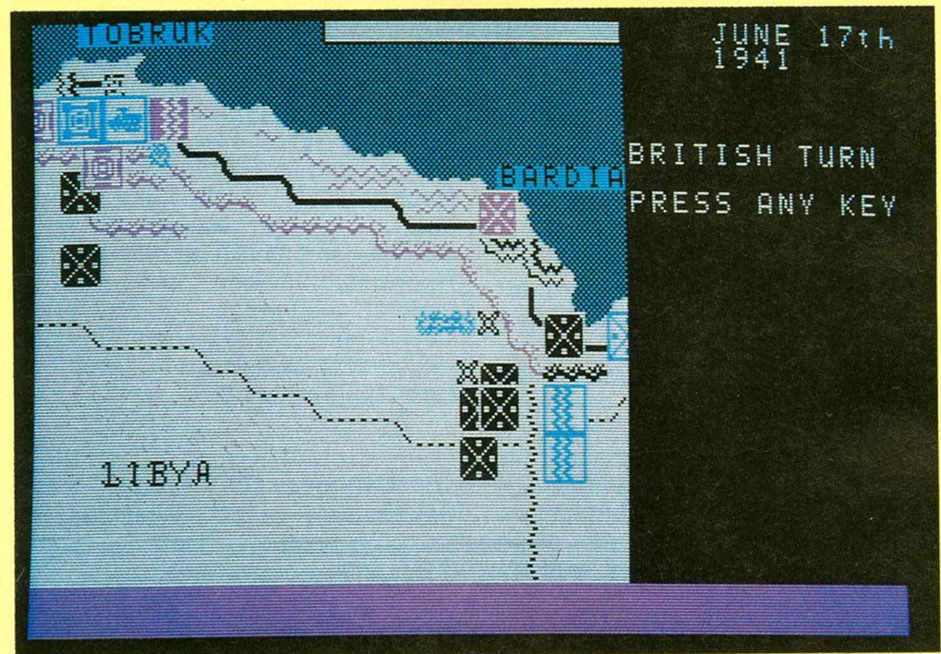
Desert Rats ist eine typische, auf Sechseckbasis gespielte Computerübertragung eines Brettspieles. Die in Englisch geschriebene Anleitung ist sehr kurz gehalten, aber der Spiel-



Bildschirmfoto: Balance of Power (Amiga)



Bildschirmfoto: Star Fleet I (C-64)



Bildschirmfoto: Desert Rats (MS-DOS)



Bildschirmfoto: Conflict in Vietnam (MS-DOS)

ablauf ist für Spieler mit nur minimalen Kenntnissen dieser Spielarten schon leicht verständlich.
Eine "besser als durchschnittliche Grafik" und ein konkreter Versuch, originalgetreu zu bleiben, werden Liebhaber dieses Genres bestimmt begeistern. Aus unserer Sicht verdient das Programm eine Gesamtbewertung von sechs aus möglichen zehn Punkten.

Conflict in Vietnam

Hersteller: Microprose
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: C64, MS-DOS
Preis: DM 79,90

Gewissenskonflikt Vietnam

Der Krieg in Vietnam war ein dominierendes Nachrichtenthema in Deutschland sowie in den Vereinigten Staaten während der sechziger und Anfang der siebziger Jahre. Es gibt nur wenige Leute, die heute noch der Meinung sind, daß dieser Krieg notwendig gewesen ist. Trotzdem führten die damaligen Auseinandersetzungen innerhalb und außerhalb der U.S.-Regierung zu einem Wandel in der Außenpolitik der USA, der seinesgleichen nur in dem Bürgerkrieg des letzten Jahrhunderts findet. In den ersten Jahren nach dem Krieg wollte man lieber das Gewesene vergessen, die alten Wunden mußten zuerst heilen. Heute können wir, mit Hilfe von Microprose, den Vietnamkrieg mit seinen vollen politischen und geschichtlichen Konsequenzen studieren.

Die Büsche wimmeln

Nach dem Laden der Diskette und der Eingabe eines Sicherheitscodes kann der Spieler wählen, ob er gerne als General der "Freien Welt" oder den "Kommunisten" dienen möchte. Dazu kann man eine von fünf Simulationen verschiedener Kämpfe, die zwischen den Jahren 1954 bis 1972 stattgefunden haben, aussuchen. Vorsicht! Sofort nach dem Sie ein Szenario angewählt haben, wird der Kampf anfangen, und wenn Sie nicht vorbereitet sind, wird der Gegner diese Zeit zu seinem strategischen Vorteil nutzen.
Als Oberbefehlshaber der U.S.-Armee in Vietnam werden Sie unter demselben Druck arbeiten müssen,

wie damals General Westmoreland. Hinter Ihnen stehen nämlich 200 Millionen Amerikaner, die nicht verstehen können, warum die bestausgerüstete Armee der Welt nicht in der Lage ist, ein paar "reisessenden Hinterwäldlern" ein "modernes kapitalistisches Benehmen" beizubringen. Vor Ihnen stehen die besten Guerillakämpfer der Welt. Machen Sie nicht die gleichen Fehler, die zum amerikanischen Rückzug geführt haben, und unterschätzen Sie Ihren Gegner nicht, er ist schnell beweglich und wahrscheinlich ein viel besserer Stratege als Sie!

Resümee

Conflict in Vietnam, das zu der Microprose "Command Series"-Simulationsreihe gehört, ist von der Anleitung bis hin zum Sound und von der Grafik bis zum kleinsten Detail ein professionell gestaltetes Programm, wie wir es von Microprose erwarten. Insbesondere haben uns die Skizzen und Recherchen zu den historischen Hintergründen beeindruckt. Wir bewerten Vietnam mit neun aus möglichen zehn Punkten.

Wargame Construction Set

Hersteller: Strategic Simulations, Inc.
Vertrieb: Fachhandel
System: C64
Preis: DM 49,95

Phantasie erwünscht

Als Alternative zu den gewöhnlichen geschichtstreuen Kriegssimulationen auf dem heutigen Markt bieten mehrere Softwarehäuser Kriegssimulationsbausätze. Hier sind historische Genauigkeit und authentische Landschaften überhaupt nicht gefragt, sondern diese Bausätze bieten dem Benutzer, der ein bißchen Phantasie besitzt, endlose neue Möglichkeiten, seine Kriege nach eigenen Vorstellungen zu gestalten.

Zu den auffälligsten Programmen dieses Genres für kleine Computer auf dem Markt gehört auch der Wargame Construction Set. Mit ihm können Kämpfe der simpelsten Art, wie Einzelkämpfe mit Speer und Schwert, bis zum Weltkrieg der höchsten Ausmaße simuliert werden, und sollte die Erde nicht dazu ausreichen, können Sie Ihren persönlichen Krieg auf den Sternen fortsetzen.

Welche Regeln?

Um Ihre Phantasie ein bißchen anzuregen, wurden acht fertige Kampfsimulationen auf der Rückseite der Programmdiskette mitgeliefert. Bei diesen Simulationen handelt es sich um Kämpfe verschiedenster Art: von der Belagerung eines Schlosses im Mittelalter über den Zweiten Weltkrieg bis hin zu einer Schlacht in Vietnam. Diese Simulationen, genauso wie die mit Ihrer eigenen Phantasie hergestellten Kampfszenen, können von einer oder zwei Personen gespielt werden. Bevor man selber den Pinsel in die Hand nimmt (natürlich nur symbolisch gemeint), sollte man mindestens eine von den vorprogrammierten Simulationen ausprobieren, um ein Gefühl für den Spielablauf und die Stärken und Schwächen des Programms zu bekommen. Wenn man jetzt kreativ werden will, sollte man zuerst die Regeln für seine Simulation selbst entwerfen und ausarbeiten. Wie zum Beispiel: welche Art von Krieg man veranstalten will oder auf welchem Planeten er stattfinden soll. Als nächsten Schritt muß man eine Landschaft zusammensetzen. Zur Verfügung stehen natürliche Hindernisse, wie Bäume, Flüsse, Gebirge und so weiter, sowie von Menschenhand erschaffene Bauwerke, wie Brücken, Straßen und Gebäude. Gefällt Ihnen das neue Landschaftsbild, fehlen nur noch die kämpferischen Einheiten. Die Eigenschaften jeder Einheit oder jedes Einzelkämpfers können von Ihnen frei ausgewählt werden aus einer Liste von dreizehn verschiedenen Möglichkeiten, wie zum Beispiel Fortbewegungsgeschwindigkeit, Stärke, Waffentyp, etc. Es besteht die Möglichkeit, alle selbstgebauten Szenarios abzuspeichern, um sie bei Bedarf zum Spielen wiederholt abzurufen oder um sie als Schablonen für andere Szenarios weiterzuverwenden.



Bildschirmfoto: Wargame Construction Set (C-64)

Resümee

Sicherlich kein professioneller Bausatz. Das Wargame Construction Set ist ein leichtverständliches Anfängerprogramm, daß auch bringt, was es verspricht, nämlich die Projektion Ihrer Phantasie auf dem Bildschirm. Eine farbenfrohe Grafik und genügend Simulationsalternativen zusammen mit einer verständlichen Anleitung bieten Motivation und Spaß. Wir geben dem Programm eine Allgemeinbewertung von sieben aus möglichen zehn Punkten.

(Mark Matthia/mm)

BATTLETECH
THE CRESCENT HAWK'S INCEPTION

Hersteller: Infocom
System: MS-DOS
Testversion: MS-DOS
Preis: DM 99,95



Bildschirmfoto MS-DOS

Die Nachfolge-Kriege

Begeben wir uns ins Jahr 3028. Nach dem Untergang der "Star League" kämpfen schon seit mehreren Jahrhunderten fünf sogenannte "Nachfolge-Häuser" um die Vorherrschaft in unserer Galaxie. Der dritte "Successor-Krieg" dauert nun schon seit über 60 Jahren an und bringt Tod und Vernichtung über die Planeten. Zur Zeit sind die fünf Häuser in zwei Bündnisse aufgeteilt. Auf der einen Seite stehen die Häuser Steiner und Davion, auf der anderen sind die Häuser Kurita, Marik und Liao eine Allianz eingegangen.
Als jüngster Sproß der altehrwürdigen Youngblood-Familie ist es natürlich Ihr Ehrgeiz, in die Fußstapfen Ihres berühmten Vaters, Jeremiah Youngblood, zu treten, der als einer der fähigsten Offiziere gilt und schon zu Lebzeiten zur Legende geworden ist. Derart motiviert treten Sie die Ausbildung in dem Trainingscenter der "Zitadelle" auf dem Planeten Pacifica an.

Giganten aus Stahl

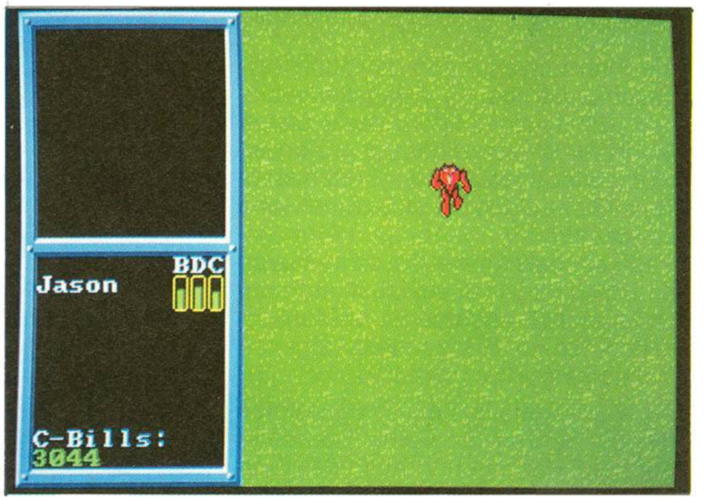
Die kriegerischen Auseinandersetzungen im Jahre 3028 finden natürlich nicht mehr mit den Mitteln der "guten alten" Zeit statt. Panzer, Hubschrauber und Kampfflugzeuge sind verschwunden. An deren Stelle sind die BattleMechs getreten. Diese über 20 Tonnen schweren Ungetüme, die dabei Spitzengeschwindigkeiten von über 120 Stundenkilometern erreichen können, sind mit den verschiedensten Waffensystemen von einfachen Maschinengewehren über Raketenwerfer bis hin zu Lasern unterschiedlicher Stärke ausgerüstet und können mit Fug und Recht als wandelnde Festung bezeichnet werden. Solch eine Kampfmaschine zu beherrschen, ist das Ziel der Ausbildung, die Sie hier absolvieren sollen.

Doch noch ehe Sie das Training erfolgreich abschließen können, wird aus den ungefährlichen Übungen tödlicher Ernst. Kuritanische Einheiten haben den Planeten überfallen und unter ihre Kontrolle gebracht. Katrina Steiner, die Regentin des gleichnamigen Hauses, kann den Angreifern im letzten Moment entkommen und auf einen anderen Planeten fliehen. Auch Sie haben Glück im Unglück. Der Überfall ereignet sich gerade, als Sie eine Trainingseinheit in einem BattleMech absolvie-



Bildschirmfoto MS-DOS

Die Kampfmaschinen der Zukunft: BattleMechs. Riesige Kampfroboter, die durch einen Piloten gesteuert werden



Bildschirmfoto MS-DOS

Können Sie die Mission Ihres Vaters erfolgreich zu Ende bringen? Jede Menge unliebsamer Zeitgenossen versuchen dies zu verhindern

ren. Bei dem verzweifelten Kampf gegen die feindliche Übermacht sind Sie chancenlos und sollten rechtzeitig flüchten, um den Mech zu retten. Sie müssen sich jetzt in die nächste größere Stadt durchschlagen, wo Sie einen Weggefährten Ihres Vaters antreffen können, der sich Ihnen anschließt. Mit ihm zusammen machen Sie sich auf die Suche nach anderen Agenten, die nach der Invasion untergetaucht sind und die Sie bei Ihrer Mission unterstützen können.

Das geheime Lager

Auf dem Planeten soll sich irgendwo eine unterirdische, von der Umwelt hermetisch abgeriegelte Lagerstätte befinden, in der auch verlorengegangene Konstruktionspläne zu finden sein sollen, mit deren Hilfe neue, wirkungsvollere Kampfmaschinen gebaut werden können. Dieses Lager zu finden, war die Aufgabe Ihres Vaters. Doch nach dem Überfall ist der Kontakt zu ihm abgebrochen, und es besteht wenig Hoffnung, daß er noch am Leben ist. Eine letzte Botschaft von ihm, die auf einer "Holodisk" gespeichert ist, kann Ihnen Rex, der Freund Ihres Vaters, übergeben. Leider hat die Disk während eines Kampfes einen Schaden davongetragen, und so ist es nicht möglich, das Passwort zu verstehen, das Ihr Vater erwähnt und das Sie zum Eintritt in das Lager benötigen. Der einzige Mensch, der den Datenträger reparieren kann, ist ein etwas verschrobener Wissenschaftler, der irgendwo in einem Laboratorium in der Wildnis haust.

Ein anderes Rollenspiel?

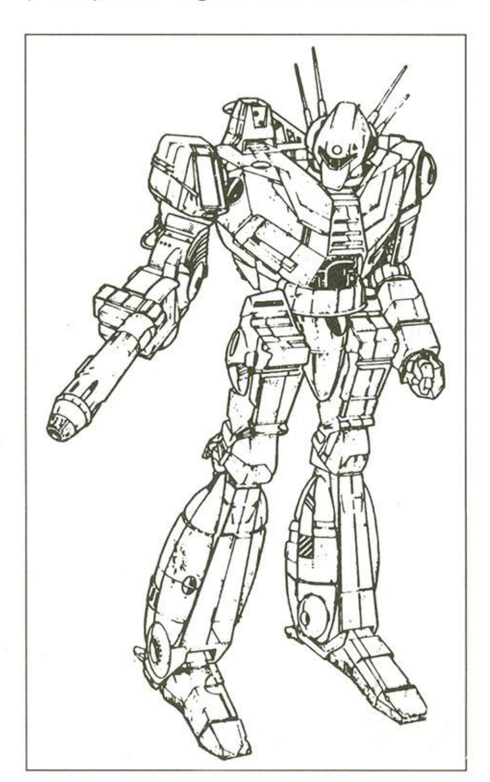
Beim Spielen mit Battletech fallen die dem Spieler zur Verfügung stehenden, eingeschränkten Aktionsmöglichkeiten auf. Am meisten ist noch in der ersten Phase des Spiels, der Trainingsphase, zu tun. Hier besteht die Möglichkeit, neben den Fähigkeiten im Umgang mit dem BattleMech auch noch andere Eigenschaften zu trainieren. Combat Skills für verschiedene Waffengattungen können durch den Besuch entsprechender Kurse gesteigert werden. Das gleiche gilt für technische und medizinische Fertigkeiten. Diese Kurse kosten allerdings ebenso wie Waffen und Rüstung eine Menge Geld, das man sich mit etwas Glück durch Aktienkäufe beschaffen kann. Im weiteren Verlauf des Spieles kann man dann an verschiedenen Stellen auf andere Charaktere treffen, die sich automatisch anschließen.

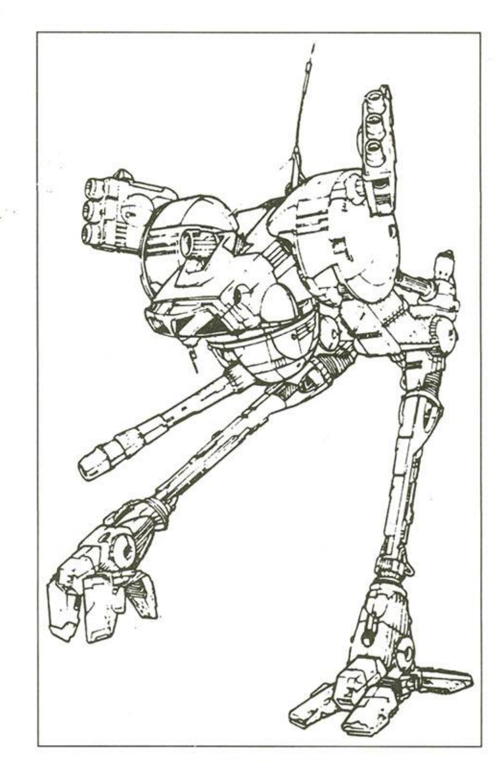
Ein Schwerpunkt liegt, wie in den meisten Rollenspielen, auch hier wieder beim Kampf. Taktische Feinheiten sind jedoch kaum möglich. Im Grunde kann man daher die Kämpfe auch automatisch über den Computer des BattleMech erledigen, was die Monotonie lediglich verkürzt. Ebenso lassen sich die BattleMechs nur in einem begrenzten Rahmen aufrüsten, so daß die optimale Bewaffnung schon schnell erreicht werden kann.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen steht hier die eigentliche Geschichte im Mittelpunkt. Genaues Kartografieren ist nicht notwendig, die Jagd nach Experience-Punkten entfällt, und auch den meisten Kämpfen kann man sich durch Flucht entziehen. Der Handlungsstrang der Geschichte (die Ausbildung, die Flucht nach Starport, die Suche nach den Mitstreitern, dem Wissenschaftler und dem geheimen Lager) ist gut konzipiert und macht den eigentlichen Reiz des Spieles aus.

Fazit

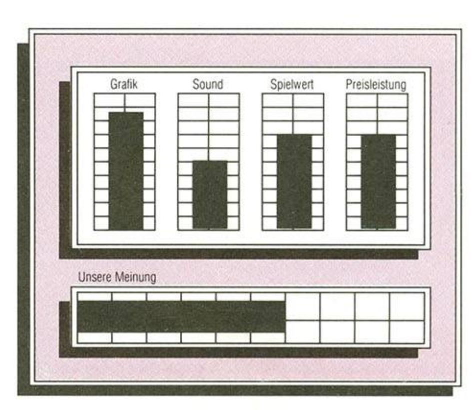
Nicht das etwas andere Rollenspielprinzip fällt negativ auf, sondern vielmehr die Tatsache, daß zu viele Geschehnisse nicht vom Spieler beeinflußt werden können. Das geringe Ausmaß der echten Probleme, vor die der Spieler gestellt wird, enttäuscht ebenfalls sehr. Bei entsprechendem "Spielfleiß" kann schon nach einigen Stunden das Ziel erreicht werden, und der Spielspaß ist damit vorbei.





Trotz interessanter neuer Ansätze in der Spielgestaltung vermag Battletech nicht zu überzeugen, enttäuscht jedoch auch nicht. Für alle, die bisher allerdings nur erstklassige Programme aus dem Hause Infocom kennengelernt haben, sei hier gesagt: Nicht überall, wo Infocom draufsteht, ist auch Infocom drin.

(Joachim Freiburg/hs)





DER KONVERTER

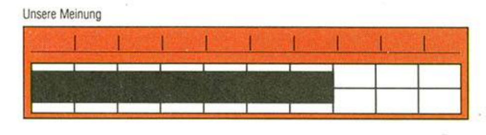
Neben den absoluten Neuerscheinungen, die den Computerbesitzer jeden Monat erwarten und überraschen, kommen natürlich immer wieder Konvertierungen bereits erschienener Spiele für andere Computertypen heraus. Die Anzahl dieser neuen 'alten' Spiele ist nicht unerheblich. Bisher mußte JOYSTICK auf die Besprechung solcher Programme verzichten. Diese Lücke werden wir ab sofort mit unserer Rubrik Konverter schließen.

Jeanne d'Arc

Hersteller: Chip
System: MS-DOS

Das feudalistische Frankreich des 15. Jahrhunderts stellt den Hintergrund dieses Action-Strategie-Spieles. Es gilt, in einem zerrütteten Frankreich den übermächtigen Invasoren aus England die Stirn zu bieten. Der Spieler übernimmt die Rolle König Charles, des unglücklichen Thronerben, der mit Hilfe der Johanna von Orleans (Jeanne d'Arc) die Herrschaft Frankreichs übernehmen muß. Danach gilt es noch, das Reich zu befrieden und die Engländer zu vertreiben. Das Spiel und seine Grafik sorgten schon auf dem Amiga für Furore. Dem Spieler werden hier sowohl geschickte Reaktionen mit dem Joystick als auch Strategie bei den staatsmännischen Entscheidungen abverlangt. Das Spiel unterstützt CGA-, Hercules-, EGA- und VGA-Grafikkarten. Allein auf den satten Sound der Amiga-Version muß verzichtet werden.

Unsere Meinung





Bildschirmfoto: MS-DOS

Roy of Rovers

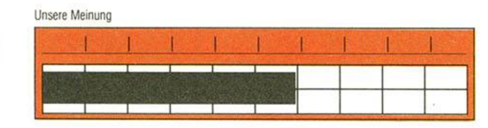
Hersteller: Gremlin Graphics
System: Atari St, Amiga



Bildschirmfoto: Atari ST

Five a Side Soccer ist in England eine recht beliebte Sportart. Als nun vier der fünf Melchester Rover unmittelbar vor einem entscheidenden Spiel gekidnappt werden, muß Roy Race, der letzte freie Rover, versuchen, seine Teamkameraden rechtzeitig zu befreien.
Auf der Suche nach den Spielern muß Roy ganz Malchester abklappern und überall, wo er hinkommt, nach dem Verbleib der Teamkameraden recherchieren. Fußballrowdies, fiese Bodenspekulanten und deren gedungene Helfer versuchen dies natürlich zu vereiteln.
Hat Roy es dann allen widrigen Umständen zum Trotz geschafft, seine Mannschaft wieder zu komplettieren, steht noch die entscheidende Begegnung auf dem Fußballplatz aus.
Eine Mischung aus Arcaden-Adventure und Sportspiel, das trotz der einen oder anderen neuen Idee leider viele Chancen ungenutzt läßt.

Unsere Meinung

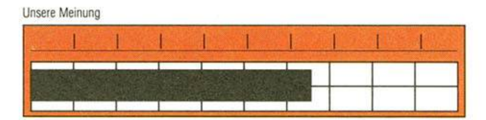


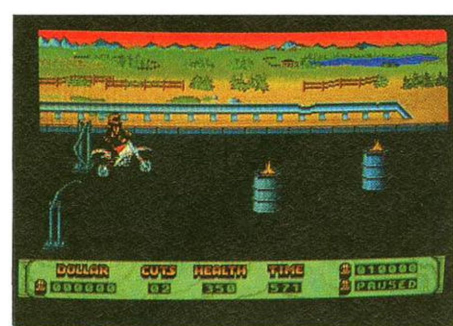
Danger Freak

Hersteller: Rainbow Arts
System: Amiga

Sie wollten schon mal Stuntman sein? Fein, wenn Sie nun noch einen Amiga Ihr eigen nennen, ist das kein Problem. Danger Freak versetzt Sie nämlich in die Rolle eines solchen. Allerlei gefährliche Szenen sind zu drehen, und dabei muß immer darauf geachtet werden, daß nicht zuviel Filmmaterial verbraucht wird und andererseits nicht zuviel Geld investiert werden muß.
Die einzelnen Szenen des Spiels, Wüstenstraßen oder küstennahe Gewässer wurden grafisch sehr ansprechend auf den Amiga umgesetzt. Die Hintergründe gleiten, auf mehreren Ebenen soft scrollend, auf dem Monitor vorbei. Die Action, die hier dargestellt wird, ist trotz Schießereien und Explosionen ansprechend und nicht so ernst gemeint; wir sind ja beim Film.

Unsere Meinung





Bildschirmfoto: Amiga

Game Over II

Hersteller: Dinamic
System: Atari ST

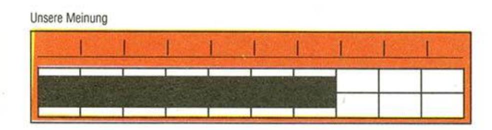
Ballern und kämpfen, das wird dem Spieler von Game Over II bis zum Umfallen abverlangt. Die guten Bubis aus dem ersten Teil dieses Actionschinkens wurden von einem besonders bösen Finsterling in ein schwer bewachtes Planetengefängnis gesteckt. Ganz klar, daß ein Held ran



Bildschirmfoto: Atari ST

muß, um die Kastanien aus dem Feuer bzw. die Unglücklichen aus der Zelle zu holen. Durch nicht weniger als zehn verschiedene Szenarios muß sich der Spieler kämpfen. Durch einige fliegt man, andere werden auf dem Rücken eines Reittieres überwunden, wieder andere erfordern einen Fußmarsch. Daß dabei permanent mit Bösewichtern der verschärften Sorte gerechnet werden muß, versteht sich von selbst. Die ST Version hält, was sie verspricht – Action satt und gute Grafik. Allerdings ist hier der hartnäckige Spielertyp gefragt, denn Game Over II ist alles andere als leicht zu spielen.

Unsere Meinung



Tiger Road

Hersteller: Capcom
System: Amiga

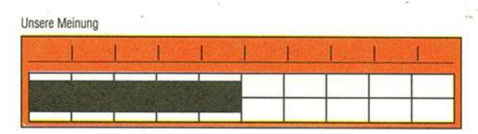
Wer schon viel Geld in den Automaten geworfen hat, der kann sich die Amiga-Version dieses Actionspieles sicher sparen. Wer Tiger Road noch nicht kennt und ein gutes Actionspiel für den Amiga sucht, sollte einmal einen Blick darauf werfen. Es geht um einen Fiesling, der kleine Kinder entführt, um seine Armeen zu ergänzen. Der tapfere Lee(!) Wong zieht los, um die armen zu befreien.



Bildschirmfoto: Amiga

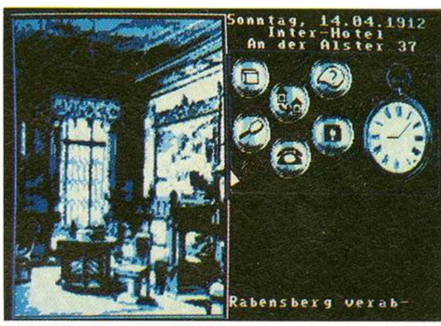
Sein Weg führt durch die unterschiedlichsten Szenarien, in denen er es mit zum Teil übergroßen Gegnern zu tun bekommt. Um Lee's Aufgabe ein wenig leichter zu gestalten, gibt es ab und an Extrawaffen.

Unsere Meinung



Bozuma

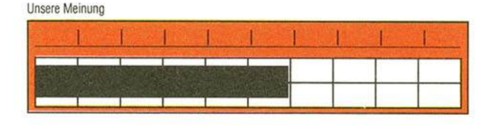
Hersteller: Rainbow Arts
System: MS-DOS



Bildschirmfoto: MS-DOS

Kriminalspiele erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Mit Bozuma haben Sie nun die Chance, einen recht komplizierten Fall zu lösen. Eine verschollene Mumie ist der Ausgangspunkt für Ermittlungen, die Sie unter anderem auch auf den Grund der Alster führen werden, da sich das Geschehen im Hamburg des Jahres 1912 abspielt. Von der grafischen Darstellung an die Röteltechnik erinnernd, gelingt es Bozuma gut, die Atmosphäre dieser Epoche wiederzugeben. Zusammen mit Ihrem Chauffeur Wilhelm bleiben Ihnen gerade fünf Tage, um die Geheimnisse, die sich um die Mumie ranken, zu entwirren. Der Kriminalistik wurde hierbei ein großer Stellenwert eingeräumt. So müssen Sie unter anderem kriminologische Beweise beschaffen und einen Täter aufgrund eines Blutnachweises überführen. Die Forensik (Gerichtsmedizin) läßt grüßen. Komplett menügesteuert lassen sich die Funktionen von Bozuma leicht erfassen und setzen so kein langwieriges Studium des Handbuches voraus. Bozuma unterstützt sowohl die CGA- als auch die EGA-Karte.

Unsere Meinung



Artura

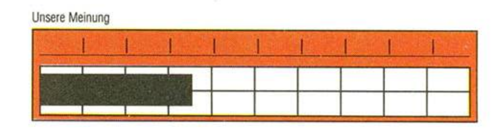
Hersteller: Gremlin Graphics
System: Amiga



Bildschirmfoto: Amiga

Artura, der Sohn des Pendragon, dringt mittels Magie in die Domäne seiner bösen Halbschwester Morgause ein, um dort einen guten, aber gefangenen Kumpel zu befreien. Während der Suche begegnen dem Spieler bzw. dessen Monitor-Alter-Ego Riesenratten, Barbaren, Ghoule, Spinnen und allerlei andere unliebsame Zeitgenossen. Während der Erkundung des vertikal scrollenden Szenarios muß der Spieler versuchen, die Einzelteile zersplitterter Runentafeln zu finden und zusammenzusetzen. Ohne diese Tafeln kann das Spiel, das übrigens ein 100prozentiger Vertreter des Arcaden-Abenteuers ist, nicht gelöst werden.
Die Grafik, das Spielgeschehen, eigentlich alles an diesem Spiel ist unterdurchschnittlich. Nur die mitunter recht stimmungsvolle Musik vermochte stellenweise zu überzeugen. Ansonsten, nix Neues!

Unsere Meinung



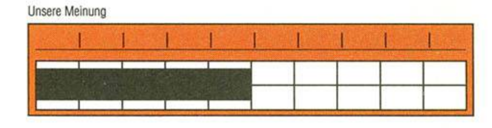
Kennedy Approach

Hersteller: Microprose
System: Amiga

Auf dem C64 längst ein Klassiker, liegt das Fluglotsenspiel Kennedy Approach nun in einer Version für den Amiga vor. Das Spiel mit der höchst realen Problematik der Flugsicherung versetzt den Spieler in den Tower eines der meist freqentierten Flughafen der Welt, Kennedy Airport New York. Es gilt, allen ankommenden Flügen, Einflugschneisen und Landebahnen zuzuweisen und dafür

Sorge zu tragen, daß es keine Zuammenstöße zwischen den einzelnen Maschinen gibt. Microprose, die Simulationsspezialisten haben sich in diesem Spiel einem interessanten Thema gewidmet und es mit dem gewohnten Realismus umgesetzt. Wer von der Amiga-Version überwältigende Neuerungen im Vergleich zur C64-Version erwartet, wird enttäuscht werden. Ansonsten für Freunde friedfertiger Simulationen eine mögliche Neuerwerbung für die Softwaresammlung.

Unsere Meinung





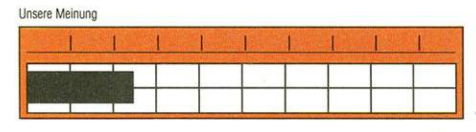
Bildschirmfoto: Amiga

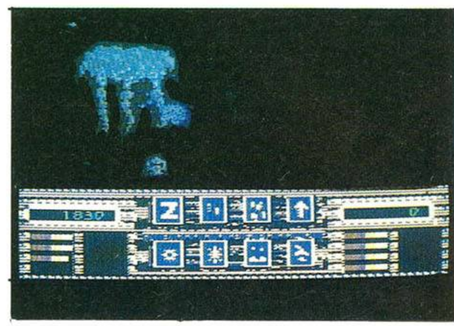
Better Dead than Alien

Hersteller: Electra
System: C64

Hinter dem sonderbaren Namen verbirgt sich nicht mehr und nicht weniger als ein Space-Invaders-Verschnitt mit diversen Extras und Neuerungen. Schon auf dem Amiga vermochte 'BDTA' niemanden in der Redaktion vom Hocker zu reißen, mit der C64-Version verhält es sich nicht viel anders.

Unsere Meinung





Bildschirmfoto: C64

Wasteland

Hersteller: Electronic Arts
System: MS-DOS



Bildschirmfoto: MS-DOS

Nach dem großen Krieg wird der Westen der Vereinigten Staaten eine von unglaublicher Hitze glasierte radioaktive Hölle sein. Doch das Leben geht auch nach dem atomaren Holocaust weiter.

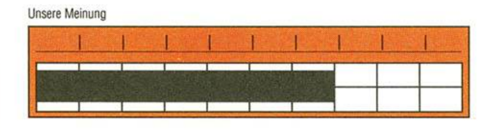
Die Macher von Bards Tale haben sich der 'Post-Doomday'-Thematik angenommen und in bester Mad-Max-Manier ein SF-Rollenspiel der härteren Sorte abgeliefert. Als Ranger übernimmt der Spieler die Aufgabe, wieder Ordnung in das Chaos nach dem Atomkrieg zu bringen.

Wie man es von den Interplays gewohnt ist, stellt sich auch Wasteland als außerordentlich komplexes Rollenspiel mit einer Vielzahl von Schauplätzen dar.

Die Rätsel und Aufgaben, die den Spieler erwarten, sind nicht von schlechten Eltern und erfordern einiges an Gehirnakrobatik, bis sie gemeistert sind.

Die Grafik unterstützt EGA und ist gediegen gestaltet. Das Spiel ist nicht kopiergeschützt und kann auf Festplatte installiert werden.

Unsere Meinung

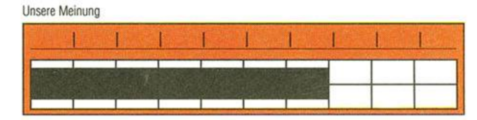


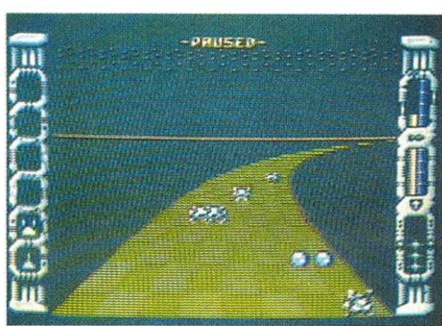
Eliminator

Hersteller: Hewson
System: C64

Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich bei Eliminator um ein Ballerspiel für C64-Rechner. Eliminator ist ein Spiel, das auf einem langen kurvenreichen Kurs stattfindet, wobei die Straße in gefüllter Vektorgrafik dargestellt wird. Die Aufgabe besteht darin, eine Maschine auszuschalten, die aus dem Untergrund kam und Tod und Verderben um sich verbreitete. Diese Kriegsmaschine versucht nun, alles Leben auf dem Planeten auszurotten, Ihre Aufgabe besteht darin, dies zu verhindern. Um die Aufgabe etwas leichter zu gestalten, sind gelegentlich Extrawaffen zu ergattern, ohne die sie kaum lösbar wäre. Eine dreifach feuernde Kanone sowie springende Bomben stellen das Maximum an Bewaffnung dar. Besonderes Augenmerk verdienen die Rampen, die gelegentlich zu finden sind. Mit ihrer Hilfe können Sie springen oder sogar an die Decke geschleudert werden, wo Sie Ihren Kurs in gewohnter Manier fortsetzen können. Sicher ein Leckerbissen für Fans dieses Genres.

Unsere Meinung





Bildschirmfoto: C64

Legend of the Sword

Hersteller: Rainbird
System: MS-DOS

Mit einer Horde greulicher, humanoider Mutanten versucht der Magier Suzar die Völker der freien Welt zu knechten. Nur ein legendäres Schwert in der Hand eines mindestens ebenso legendären Helden kann dies verhindern.

Legend ist ein Textadventure, das sich klassischen Vorbildern verpflichtet fühlt, es deshalb aber nicht versäumt, mit der Zeit zu gehen und neue innovative Gedanken in das Spielkonzept mit einzubringen.

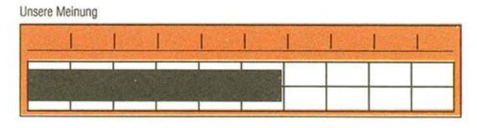
Interessante Grafiken, originell in kleinen comicartigen Panels präsentiert, eine Landkarte, die automatisch das Vorankommen der Helden anzeigt und ein flexibler leistungsfähiger Parser erwarten den Spieler.

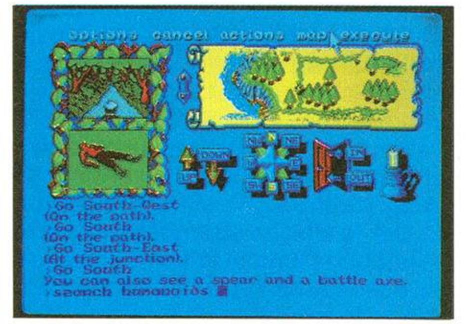
Das Spiel selbst ist zwar in Englisch, jedoch alle Packungsbeilagen, inklu-



sive der 32seitigen Novelle, die den Hintergrund des Geschehens ein wenig klarer darstellt, sind in Deutsch verfaßt. Legend of the Sword unterstützt EGA-Grafik und kann auf Festplatte installiert werden.

Unsere Meinung





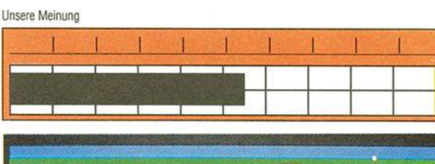
Bildschirmfoto: MS-DOS

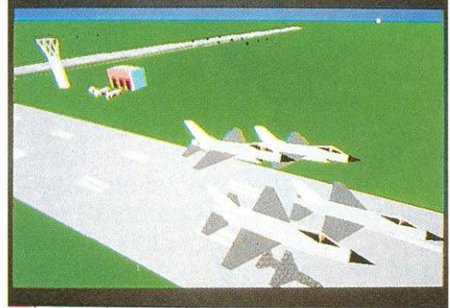
Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer

Hersteller: Electronic Arts
System: Amstrad CPC

Testpilot ist sicherlich einer der aufregendsten Jobs, die es auf der Welt gibt, aber auch einer der gefährlichsten. Mit CYAFT geht es nun auch gefahrlos vom Wohnzimmersessel aus. Wählen Sie sich aus 14 verschiedenen Flugzeugen das interessanteste aus, und los geht's.
Zwar muß der CPC-Besitzer einige computerbedingte Abstriche hinnehmen, aber trotzdem ist der CYAFT auch auf diesem Gerät ein feiner Simulator geworden.
Ergänzend sei angemerkt, daß dieses Spiel auch einen Unterschied zwischen CPC 464 und CPC 6128 macht und einige Features nur auf dem 6128 zu bewundern sind.

Unsere Meinung





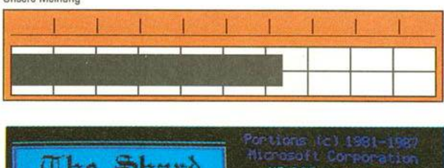
Bildschirmfoto: CPC

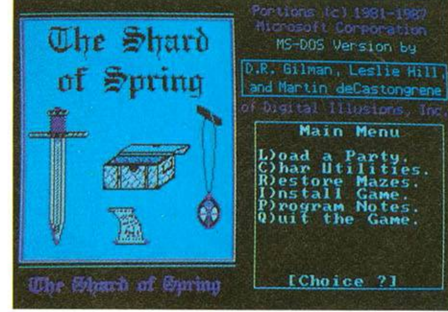
Shard of Spring

Hersteller: S.S.I.
System: MS-DOS

Rollenspielfans werden in den letzten Monaten mit neuen Produkten regelrecht verwöhnt. Aber abgesehen von neuen Produktionen stechen Konvertierungen älterer Programme aus der Menge des Angebotes hervor. Shard of Spring ist ein solches Spiel, das nun auch für den PC vorliegt. Es gilt, eine Truppe aus leistungsfähigen Abenteurern zusammenzustellen, die in der Lage sind, einer bösen Zauberin die Stirn zu bieten.
Ein Spiel, das ausnahmsweise einmal nicht mehrere hundert Stunden Spielspaß (oder Streß?) verheißt, deswegen aber trotzdem nicht auf komplexes Spielgeschehen verzichtet. Shard of Spring unterstützt CGA-Grafiken und kann ohne Probleme auf einer Festplatte installiert werden.

Unsere Meinung





Bildschirmfoto: MS-DOS

Technocop

Hersteller: Gremlin
System: MS-DOS

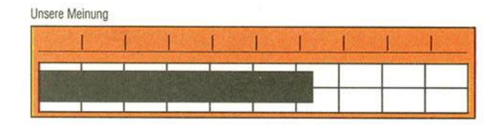
Als Polizist der Zukunft haben Sie sich keinen leichten Job ausgesucht. Ihre Aufgabe ist es, die Straßen und Gebäude der Umgebung von Streetgangs und Verbrechern zu säubern. Zu diesem Zweck stehen Ihnen ein schneller Straßenflitzer, Ihr Armcomputer sowie eine sogenannte Stun Gun zur Verfügung. Erschwerend kommt hinzu, daß für jeden Einzelauftrag nur ein bestimmtes Maß an Zeit zur Verfügung steht. Eine gute Methode, um Verbrecher lebend zu fangen, besteht im Gebrauch des Netzes, auf diese Weise können Sie



Bildschirmfoto: MS-DOS

Ihren Score erheblich verbessern. Wer gerne Arcaden-Adventure spielt, der findet hier ein probates Programm für seinen MS-DOS-Rechner. Vielleicht gelingt es Ihnen, die Straßen wieder zu einem sicheren und begehbaren Platz zu machen.

Unsere Meinung



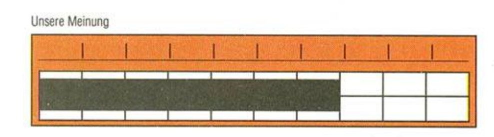
Volleyball Simulator

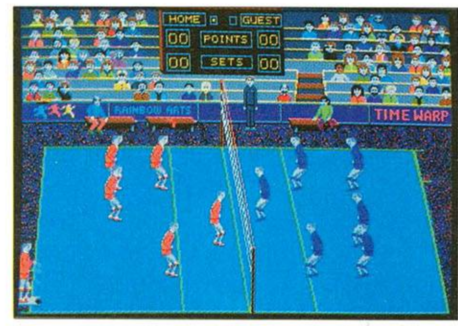
Hersteller: Rainbow Arts
System: MS-DOS

Alle Sportbegeisterte können aufatmen. Nun ist es auch möglich, den MS-DOS-Computer zur sportlichen Ertüchtigung einzusetzen. Von Volleyball ist die Rede, dessen Umsetzung endlich auch für MS-DOS vorliegt. Sie haben nun die Möglichkeit, Ihre überragenden Fähigkeiten auf diesem Sektor einzusetzen, und so das Spiel für sich zu entscheiden. Der Volleyball-Simulator zeichnet sich durch eine relativ leicht zu erlernende Steuerung aus und unterstützt CGA- sowie die EGA-Karte.

(hs/mm)

Unsere Meinung





Bildschirmfoto: MS-DOS



VOM SPIELSTEIN ZUR PIXELPRACHT

Sie spielen gerne? Sicherlich, ansonsten hielten Sie nun anstelle der JOYSTICK irgendein anderes Magazin in der Hand. Jedoch war Ihr erster Berührungspunkt mit Spielen gewiß kein Computerspiel.

Im Laufe eines Lebens begegnet der Mensch den unterschiedlichsten Spielmöglichkeiten und so unausweichlich auch den Brettspielen.

Die Brett- und Gesellschaftsspiele üben eine enorme Anziehungskraft auf Spieler wie auch auf Programmierer aus.

Schon mit geringen BASIC-Kenntnissen lassen sich Spiele wie 'Mensch ärgere dich nicht' auf einem Computer umsetzen. Das Spielgeschehen ist recht simpel, und auch eine vernünftige Spiellogik läßt sich dem Programm noch relativ einfach einbleuen. Die grafische Aufmachung variiert je nach Computertyp und Fertigkeit des Autors. Solche Programme finden Sie zuhauf in den diversen Listingzeitschriften. Aber die Brettspiele sind nun mal nicht alle vom Niveau 'Mensch ärgere dich nicht'. Allein das Spiel der Könige, Schach, ist ei-

nes der ältesten und anspruchsvollsten Brettspiele. Wie komplex dieses Spiel ist, braucht wohl im einzelnen nicht ausgeführt zu werden.
Das Schachspiel wurde mit der voranschreitenden Verbreitung der Computer zu einem der beliebtesten Computerspiele überhaupt. Immer besser und ausgeklügelter wurden die Programme und deren Spielstrategien. Die Logik, die hinter einem Schachprogramm steht, kann nicht einmal mehr ansatzweise mit der eines 'Mensch, ärgere dich nicht' verglichen werden.
Hier liegt auch einer der Reize, den die 'computerisierten' Brettspiele für Programmierer bergen. Es geht nicht nur darum, daß die Maschine einen Spielstein den Regeln entsprechend auf dem Spielfeld plaziert. Der Zug muß auch dazu geeignet sein, die Partie für die Maschine zu entscheiden.
Kommen wir noch einmal auf das Schachspiel zurück. Sie kennen die Geschichte von dem König, der einem verdienten Untertan jeden Wunsch erfüllen würde? Nun, den Wunsch dieses Untertans konnte der König nicht erfüllen, hatte dieser sich doch ein Schachbrett erbeten, auf dessen ersten Feld ein Reiskorn liegen sollte, auf dem zweiten zwei, auf dem dritten vier und so weiter. Um die Menge der Reiskörner, die auf das letzte Feld des Schachbrettes gelegt werden müßten, zu bewegen, bedürfte es einer ganzen Menge Güterzüge. Schach wird außerdem mit 16 Figuren pro Spieler gespielt, von diesen haben sechs unterschiedliche Eigenschaften, das heißt, sie müssen nach unterschiedlichen Regeln gezogen werden. Aus dieser Konstellation ergibt sich in jeder Partie eine astronomisch hohe Anzahl von möglichen Spielverläufen.
Ein Programmierer, der seinem Schachspiel das Gewinnen lehren möchte, muß also mehr tun, als einfaches Vorausberechnen von Zügen zu programmieren.
Sicherlich ist Schach eines der extremsten Beispiele, jedoch verhält es sich bei vielen anderen Spielen, wenn auch in bescheidenerem Rahmen, genauso.
Sie sehen, daß die Möglichkeiten der Brettspiele auch auf dem neuen Medium Computer außerordentlich vielgestaltig sind.
Die Optionen reichen vom Minimalprogramm für zwei Spieler, bei dem der Computer das Spielbrett ersetzt, bis zu solchen Spielen, bei welchen der Computer zum ausgefuchsten Kontrahenten des Spielers wird.
Mindestens ebenso vielgestaltig präsentiert sich das Angebot der unterschiedlichen Brettspiele auf dem Computer-Medium.

Den Drachen jagen

Ein traditionsreiches und raffiniertes chinesisches Brettspiel hat es den Programmierern angetan. Mah Jongg lautet der traditionelle chinesische Name dieses Spiels. 128 Steine, die mit Symbolen gekennzeichnet sind, werden zum Spielen gebraucht. Es gibt mehrere Gruppen von Symbolen, die zweifach oder vierfach vorhanden sind. Die ursprünglichen Regeln sehen vier Spieler vor, die gegeneinander agieren. Jeder Spieler erhält zu Beginn der Partie dreizehn Steine, der Rest der Spielsteine wird verdeckt, in Form einer Pyramide, in die Mitte der Spieler gelegt. Nun deckt reihum ein Spieler nach dem anderen einen Stein aus der Pyramide auf. Es gilt jetzt, aus den eigenen Steinen und dem gerade aufgedeckten 'Dreiergruppen' oder 'Vierergruppen' gleicher Steine zu bilden. Wem es zuerst gelingt, alle seine Steine abzulegen, der hat gewonnen.
Neben dieser klassischen Form des Mah Jongg haben sich einige Varianten entwickelt, die ebenfalls mit 128 Steinen gespielt werden. Die bekannteste ist sicherlich Shanghai. Hier werden alle Steine, die Symbole sichtbar nach oben gerichtet, als Pyramide aufgelegt. Nun müssen aus dieser Pyramide jeweils zwei Steine mit gleichen Symbolen entfernt werden. Dabei sind folgende Regeln zu beachten: Es darf kein anderer Stein auf dem, der weggenommen werden soll, liegen. Die Steine, die entfernt werden, müssen nach links oder rechts aus der Pyramide genommen werden können, ohne daß dabei ein anderer Stein verschoben werden muß. Gerade bei Mah Jongg zeigt sich ein unschlagbarer Vorteil der Computer-Brettspiele. Während es in natura doch einige Zeit in Anspruch nimmt, bis die 128 Steine richtig aufgeschichtet wurden, erledigt der Computer das in wenigen Sekunden. Diese Spielideen bilden die Grundlage für allerlei Computeradaptionen.
Das Original liegt in einer Version von CDS-Software für den Amstrad CPC, den C-64 und den Sinclair Spectrum vor.
Die Variante Shanghai wurde ursprünglich von Activision für Amiga, Atari St und C-64 umgesetzt und ist grafisch sowie programmtechnisch ausgezeichnet gelungen.
Preiswerter, allerdings auch weniger opulent gestaltet, ist das EGA Mah Jong für MS-DOS-Computer mit EGA-Grafik, ein Public-Domain-Programm. Wer auf dem Amstrad CPC dieses Spiel genießen möchte, sollte sich das 'LOOK'-Programm aus dem DMV-Verlag besorgen, das dort im Rahmen einer Databox erschienen ist.

Othello oder Reversi, das ist hier die Frage

Eigentlich versteht es sich fraglos, daß die beiden Namen Othello und Reversi für ein- und dasselbe Spiel stehen. Eine Spielidee, wie sie einfacher nicht sein könnte. Innerhalb weniger Minuten kann jedermann dieses Spiel erlernen, doch zur Meisterschaft bedarf es langer Übung.
Ein Spielbrett mit einer acht mal acht Felder großen Matrix und 64 Steine, auf der einen Seite weiß, auf der anderen schwarz, das sind die Utensilien, derer es bedarf, Othello/Reversi zu spielen.
Zwei Spieler treten gegeneinander an, der eine setzt seine Steine mit der weißen Seite, der andere benutzt die schwarze. Ausgehend von den vier zentralen Feldern der Matrix dürfen die Spieler nun nacheinander Steine setzen. Gelingt es, gegnerische Spielsteine, die in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe stehen, von beiden Seiten mit Steinen der eigenen Farbe einzuschließen, dürfen all diese zur eigenen Farbe umgedreht werden. Wenn das Spielbrett komplett belegt wurde, hat der Spieler gewonnen, der die meisten Spielsteine in seiner Farbe auf der Matrix liegen hat. Othello/Reversi liegt in einer Vielzahl verschiedener Computer- und Telespielversionen vor. Für Benutzer des Nintendo-Entertainment-Systems ist sicherlich die Akklaim-Version interessant, zu der jedoch einschränkend angemerkt werden muß, daß es wohl noch einige Zeit dauern wird, bis diese in einer Europa (Pal)- Version vorliegt.
Computerbesitzern möchte ich empfehlen, sich im Public-Domain-Markt umzusehen. Dort gibt es eine Vielzahl von Adaptionen des Spieles, die für wenig Geld viel bieten. Zum Beispiel findet sich auf der Ecosoft E2



Disk eine spielstarke Version für MS-DOS-Computer, die auch höheren Ansprüchen gerecht wird.

Frag mich nicht

Frage- und Antwortspiele gibt es zuhauf. Wer kennt nicht solche unsterblichen Spiele wie 'Stadt, Land, Fluß'? Dem Umstand, daß irgendwann einmal ein findiger Kopf auf die Idee kam, ein solches Frage-und Antwortspiel mit einem Brett und Würfeln zu kombinieren, verdanken wir Trivial Pursuit. Dieses Spiel, das inzwischen eine Vielzahl von Nachahmern gefunden hat, liegt in zwei verschiedenen Computerversionen vor. TP und TP Die neue Generation'.

Das ursprüngliche Brettspiel präsentiert den Teilnehmern einen Spielplan, auf dem die Felder, welche die Spieler betreten können, in Form eines Rades mit Speichen angeordnet sind. Die einzelnen Felder haben unterschiedliche Farben, die jeweils einem bestimmten Wissensgebiet zugeordnet sind. Die Spieler würfeln und ziehen, entsprechend der Augenzahl, ihre Spielfigur über den Spielplan. Je nach Farbe des Feldes, auf dem sie zum Stehen kommen, wird durch einen Mitspieler eine Frage aus dem betreffenden Wissensgebiet gestellt. Kann der gefragte Spieler die Frage richtig beantworten, darf er noch einmal würfeln.

Das Computerspiel folgt im wesentlichen diesen Regeln, präsentiert allerdings einen kleinen, gnubbeligen Gnom namens T.P., der nun an Stelle eines anderen Mitspielers die Fragen stellt. Hierbei werden die Möglichkeiten des Computers insofern gut genutzt, daß auch Fragen nach Musikstücken, die der Rechner dann daherträllert, oder Bilderrätsel, die auf dem Bildschirm zu sehen sind, gestellt werden.

Die 'neue Generation' des Trivial Pursuit zeichnet sich durch das Fehlen eines Spielbrettes aus. Nun flitzt der Spieler mit T.P. (er tritt auch in dieser neuen Version auf) quer durch die Galaxis. Auch diesmal werden visuelle und akustisch untermalte Fragen gestellt. Die Entscheidung, welches Wissensgebiet abgefragt wird, fällt mit der Farbe des Planeten, auf dem der Spieler landet.

Diese beiden Spiele beweisen, daß Brettspiele in einer Computerversion durchaus ergänzt werden können und, basierend auf dem Originalspiel, sozusagen etwas Neues entsteht. T.P. und 'T.P. Die neue Generation' liegen in Versionen für Amstrad CPC, Spectrum, C-64/C-128, Amiga und Atari ST vor.

Wer ist der Täter...?

Cluedo ist ein Spiel, an dem Agatha Christie und Sir Arthur Conan Doyle ihre Freude gehabt hätten. In einem abgelegenen Landhaus, Tudor Close, wird eine Leiche gefunden. Der Verblichene verschied offensichtlich nicht auf natürliche Art und Weise; jemand hat nachgeholfen. Von nun an wird jede auf Tudor Close anwesende Person verdächtigt.

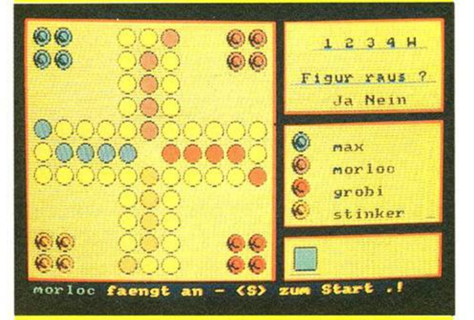
Zwischen Schach und Mensch ärgere dich nicht nimmt Cluedo, so der Name des Spiels, eine Sonderrolle ein. Wenn auch nach den Spielmechaniken der Brettspiele funktionierend, gehört es seines Inhaltes wegen eher zu den Abenteuerspielen.

Das Spiel beginnt unmittelbar nach der Entdeckung der Leiche von Dr. Black, dem Besitzer des Landhauses. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines in Tudor Close anwesenden Charakters, also eines Verdächtigen. Nun können die Spielfiguren, den Würfelregeln folgend, durch das Haus streifen. Zu Beginn des Spiels bekommt jeder Spieler eine bestimmte Anzahl von Hinweisen. Diese beinhalten immer Entlastungsbeweise, welche die Spieler Zug für Zug einander abringen müssen. Wenn einer der Spieler glaubt, einen Verdacht zu haben, der den Tatsachen entspricht, kann er diesen äußern. Gefragt wird nach der Tatwaffe, dem Ort des Verbrechens und natürlich dem Täter.

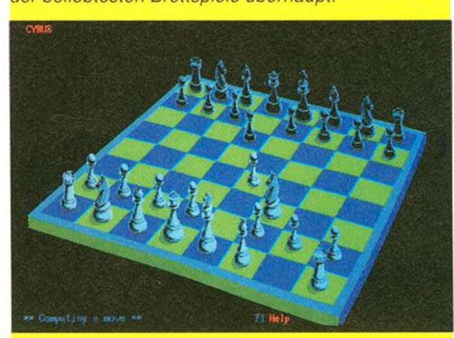
Cluedo ist sicherlich kein schlechtes Brettspiel, jedoch hätte man sich die Computerspielversion sparen können. Das Spiel lebt von der Runde Menschen, die einander gegenübersitzen und die wildesten Verdächtigungen ausstoßen. Wer auf seinem Computer Kriminalfälle lösen möchte, dem seien die Abenteuerspiele von Infocom ans Herz gelegt. Das Cluedo-Brettspiel allerdings möchte ich allen Spielern empfehlen, die ihren Computer ab und an einmal abschalten.

Risiko, Risiko

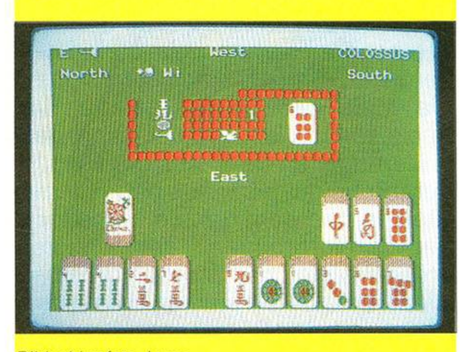
Nichts Geringeres als die Eroberung der Welt ist das Thema des Spieles Risiko. Auch hier trifft der Spieler auf die klassischen Komponenten des



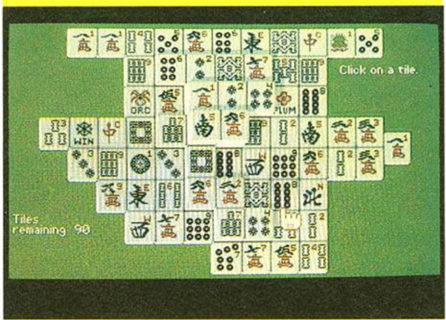
Bildschirmfoto CPC
"Mensch ärgere dich nicht" ist nach wie vor eines der beliebtesten Brettspiele überhaupt.



Bildschirmfoto Amiga
Das Spiel der Könige ist eine Herausforderung für Programmierer und Spieler gleichermaßen.



Bildschirmfoto Joyce
Ein traditionelles chinesisches Brettspiel begeistert auch als Computerspiel. Colossus Mah Jongg.



Bildschirmfoto Amiga
Variationen origineller Ideen begeistern mitunter mehr als das Original. Shanghai von Activision.



Bildschirmfoto Nintendo
Othello oder Reversi, einfachste Spielidee mit viel Tiefgang. Akklaim Othello.



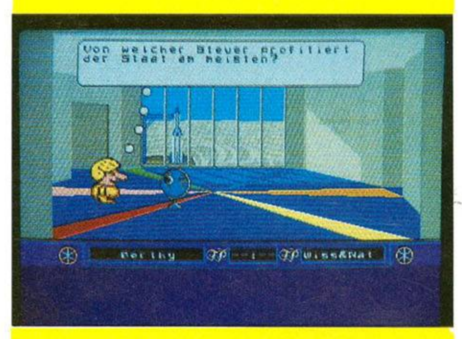
Brettspieles: Würfel, Spielfiguren und Spielplan. Auf dem Spielplan findet sich eine stilisierte Weltkarte, die grob in Reiche eingeteilt wurde. Diese Reiche werden zu Beginn des Spiels zwischen den Mitspielern aufgeteilt und mittels eines Spielsteines als Besitz bzw. Hoheitsgebiet desselben markiert. Die Mitspieler bekommen nun pro Spielzug, basierend auf der Anzahl der Reiche, über die sie herrschen, neue Armeen, mit denen sie dann auf Eroberungszüge gehen können. Die daraus resultierenden Konflikte werden durch Würfeln ausgetragen.

Lange Spielpraxis hat gezeigt, daß Risiko ein Spiel ist, das geradezu prädestiniert ist für Sonderregeln, die die Spieler untereinander ausmachen können. Von daher ist es nicht verwunderlich, daß das Spiel Lords of Conquest von Electronic Arts sich nicht damit begnügt, stur die Risiko-Regeln auf den Computer zu übertragen. Vielmehr fanden detaillierte Extraregeln, die Kämpfe und Wirtschaft betreffen, Aufnahme. Daß der Spieler zusätzlich noch viele Parameter des Spieles seinen Vorstellungen entsprechend anpassen kann, fällt zusätzlich positiv auf. Lords of Conquest liegt in Versionen für den Atari St, C-64 und MS-DOS-Computer vor. Risiko gibt es ebenfalls als Public-Domain-Produkt für MS-DOS-Computer. Das Programm nennt sich EGA Risc, was auch gleich Auskunft über die Grafik des Spiels gibt. Einziger echter Mangel des Spieles ist seine Geschwindigkeit.

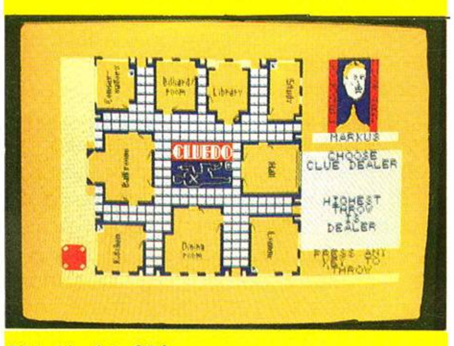
Money, Money, Money

Das Spiel um Macht und Reichtum, so lautet der treffende Untertitel des Spieles Monopoly, das nun seit gut fünfzig Jahren Menschen in aller Welt begeistert. Das unübertroffene Original der Firma Parker Brothers hat unzählige Kopien erfahren, die den Spielgedanken von Monopoly in alle nur denkbare Richtungen variieren. Ökopoly sei hier als einzelnes Beispiel genannt.

In einer als Spielplan recht abstrakt dargestellten Stadt ringen die Spieler um Reichtum und Einfluß. Jedes Feld des Planes repräsentiert eine Straße oder eine Versorgungsanlage (E-Werk, Wasserwerk) oder Institution (Gefängnis). Die Spieler bewegen ihre Spielfiguren über diesen Plan und kaufen dabei die Felder auf, bereichern also ihr Sachvermögen.



Bildschirmfoto Amiga
Frage- und Antwortspiele fordern mehr das Allgemeinwissen denn Kombinationsgeist. Trivial Pursuit.



Bildschirmfoto CPC
Wer ist der Täter? Cluedo ist auf seine Art ein besonderes Brettspiel.



Bildschirmfoto Atari ST
Die Eroberung der Welt ist das Thema des Spiels Risiko.



Bildschirmfoto SEGA
Das Spiel um Macht und Reichtum, Monopoly begeisterte schon unsere Väter.

Kommt die Figur eines anderen Spielers auf ein Feld, das bereits verkauft ist, muß er Miete bezahlen. Die Spieler können ihren Grundbesitz durch Häuser oder Hotels aufwerten, dadurch steigen natürlich die Mieten. Gewonnen hat der Spieler, der alle anderen mit seinen hohen Mieten in den Bankrott getrieben hat, oder aber der, welcher nach einer vorher bestimmten Spieldauer das größte Vermögen besitzt.

Monopoly erschien im Laufe der Jahre für fast jedes Computersystem als kommerzielles Produkt. Jedoch sollte man sich zunächst im Public-Domain-Bereich umsehen, da es hier viele sehr gute Adaptionen des Spiels für wenig Geld gibt. Zum Beispiel für den Amiga auf der RWPD Disk 8 die für zirka 10,– DM zu haben ist.

Wer eine SEGA Telespielkonsole sein eigen nennt, der kann sich von einer raffinierten Adaption des einzig wahren Originals verwöhnen lassen, muß dafür aber auch einige Mark mehr auf den Tresen blättern.

Sicherlich könnten wir unseren Streifzug durch die Landschaft der Brettspiele auf Computern noch eine ganze Weile fortsetzen. Dieser Bericht erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit; Spiele wie Kalaha, Solitaire, Mastermind oder Backgammon fanden keine Aufnahme, obgleich auch sie in kommerziellen und Public-Domain-Versionen vorliegen. Er sollte aufzeigen, daß Computerspiele nicht immer Actiongeballere, Rollenspielereien oder märchenhaftes Abenteuer sein müssen. Sie haben gesehen, daß Computer darüber hinaus durchaus in der Lage sind, nicht vorhandene menschliche Spieler zu ersetzen. Sind menschliche Spieler anwesend, erleichtert er die Spielhandlungen, was bei Mah Jongg besonders deutlich wurde.

Hat sich der Programmierer mit der Spielidee gründlich auseinandergesetzt, vermag er den Spielgedanken zu ergänzen und so noch attraktiver zu gestalten, wie das Beispiel Trival Pursuit mit seinen Bilderrätseln und akustischen Fragen zeigt.

Der Computer geht einen Schritt weiter als das reine Brettspiel. Er ist sowohl Mitspieler als auch Spielwerkzeug und als solches eine Bereicherung der Spielszene.

(hs)

TV Sports Football

Hersteller: Mirrorsoft
System: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: DM 99,95



Bildschirmfoto: Amiga

Ein Spiel für harte Männer

Harte Männer sind gefragt beim American Football. Kaum ein anderes Spiel birgt eine so große Verletzungsgefahr in sich. Beim Kampf um jedes Yard muß man schon schnell und umsichtig sein, wenn man Erfolge erzielen will. Leider genießt American Football erst in jüngerer Zeit ein gewisses Ansehen hier in Deutschland. TV Sports Football kann aber vielleicht einen Beitrag dazu leisten, diese interessante und vielseitige Sportart etwas durchsichtiger zu machen. Denn einige Regeln muß man schon kennen, wenn man sich ein Verständnis der einzelnen Spielzüge verschaffen will. Indes sind die theoretischen Grundlagen recht gut verständlich in dem deutschsprachigen Handbuch erklärt.
TV Sports Football simuliert allerdings nicht nur ein Spiel, sondern eine komplette Liga. Demzufolge können Sie, wenn Sie geschickt genug sind, sogar den begehrten Meistertitel erringen.

Das strategische Element

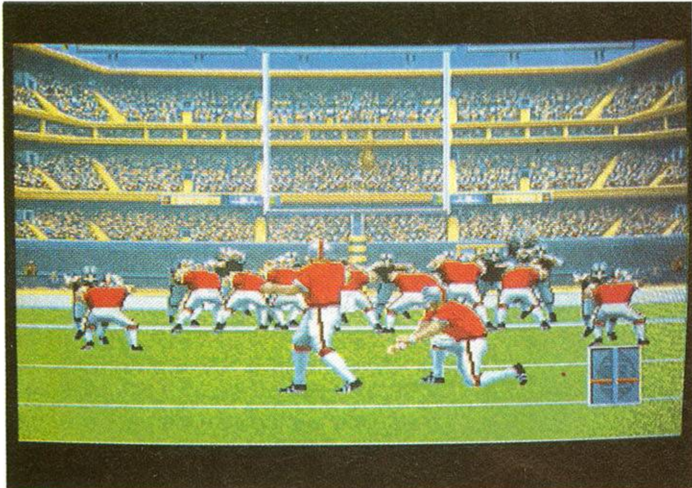
Nachdem die Seitenverteilung vorgenommen wurde, beginnt das Spiel in der Grundaufstellung. Anders als bei dem hierzulande weitverbreiteten Fußball wird jeder Spielzug vor der Ausführung abgesprochen. Schließlich stehen sich ja beide Mannschaften als geschlossene Riegel gegenüber. Der Ball muß zunächst geschickt so durch die eigenen Reihen geschleust werden, daß ein Wurf über die gegnerische Reihe hinreichenden Erfolg verspricht. Der Fänger versucht dann seinerseits, mit dem Ball eine möglichst große Strecke in Richtung auf die gegnerische Grundlinie zurückzulegen. Ziel ist es, zunächst möglichst viele Yards zurückzulegen, und einen Touch Down zu versuchen, das heißt, den Ball hinter der gegnerischen Grundlinie abzulegen.

Als Teamchef sind Sie natürlich Mädchen für alles. Alle taktischen Entscheidungen, der Ankauf und Verkauf von Spielern, und die Wahl des richtigen Gegners sind nur einige Ihrer Verantwortlichkeiten. Im Spiel steuern Sie sowohl den Werfer, als auch den Fänger, so daß man in der Regel kaum zu Atem kommt. Wer schon einige Erfahrungen gesammelt hat, kann selbstverständlich auch gegen einen Freund antreten oder die Mannschaft von Anfang an systematisch aufbauen; und die Auswahl der richtigen Spieler ist dann von großer Bedeutung. Allerdings können nur Erfahrungswerte hier den richtigen Spieler ins Team bringen

Resümee

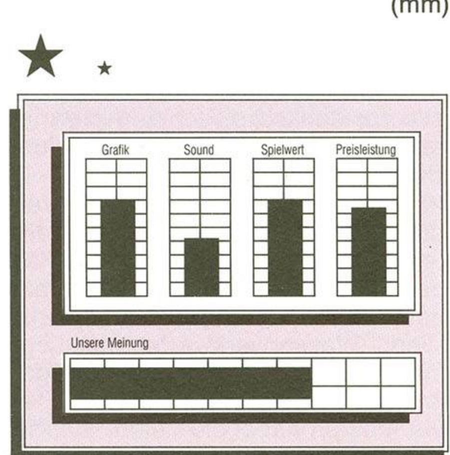
Wer sich die Mühe macht und sich mit den Regeln genau vertraut macht, der findet hier ein Spiel für lange Abende. Die grafische Darstellung ist gut gelungen und zeigt das Spielfeld immer in einer möglichst guten, oft wechselnden Perspektive. Die Steuerung ist prinzipiell recht einfach, setzt aber die Kenntnis der Spielzüge unbedingt voraus. Besonders sehenswert ist die Szene, wenn ein Feldtor geschossen werden soll. Allerdings ist der Computer als Spielgegner ein recht harter Brocken, und jedes Yard muß mit Überlegung erkämpft werden. Um aber Sicherheit im Spielgeschehen zu erlangen, ist er sicherlich ein idealer Sparringspartner. Die Fans dieses Genres sollten sich TV Sports Football auf jeden Fall ansehen.

(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

American Football erfordert schon einige theoretische Kenntnisse, um in jeder Situation den richtigen Spielzug parat zu haben



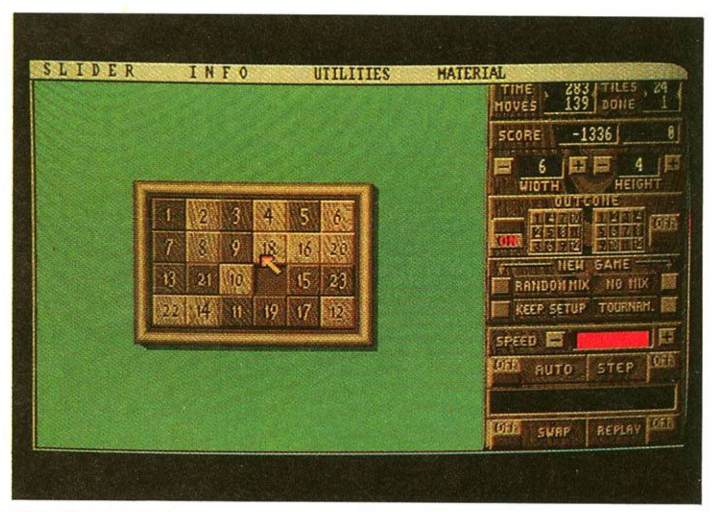
Slider

Hersteller:Cachet
System: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: 29 DM

★

Köpfchen statt Action

Kennen Sie das berühmte Schiebefix? SLIDER ist nichts anderes als die bekannten Schiebefixspiele, allerdings in einer neuen Variante. SLIDER erlaubt nämlich eine Vielzahl von Kontroll- und Modifikationseingriffen in das Programm. So kann man sein persönliches Schiebefix mit Zeitkontrolle spielen, zu zweit, dazu in mehreren Varianten gemischt. Das Spielfeld selbst ist grafisch recht gut gelungen, zumindest bietet das Schiebefix selbst einen optischen Augenschmaus, vor allem dann, wenn man die Schiebebewegung verlangsamt. Die Steuerung dieser technisch angehauchten Knobelei übernimmt wieder einmal des Amiganers liebstes Haustier, die Maus. Die Funktionen werden alle per Mausklick oder Schiebebewegung (wie kann es auch anders sein) angewählt.



Bildschirmfoto Amiga

Wer gerne knobelt,...

kommt bei Slider auf seine Kosten. Die Idee, so ein Programm herzustellen, ist recht originell, jedoch kann man bezweifeln, ob der Spielspaß erhalten bleibt. Auf die Dauer bietet SLIDER nicht den Anreiz, den andere Programme zu bieten haben. Und einige Schiebefixspiele gibt es auch schon in der Public-Domain-Szene, und die sind auch nicht von schlechten Eltern. Aber, wie gesagt, wer es sich gerne kaufen möchte, der soll es ruhig tun...

(Jürgen Borngießer/hs)

Unsere Meinung

Von einem, der auszog, dem Drachen das Fürchten zu lehren

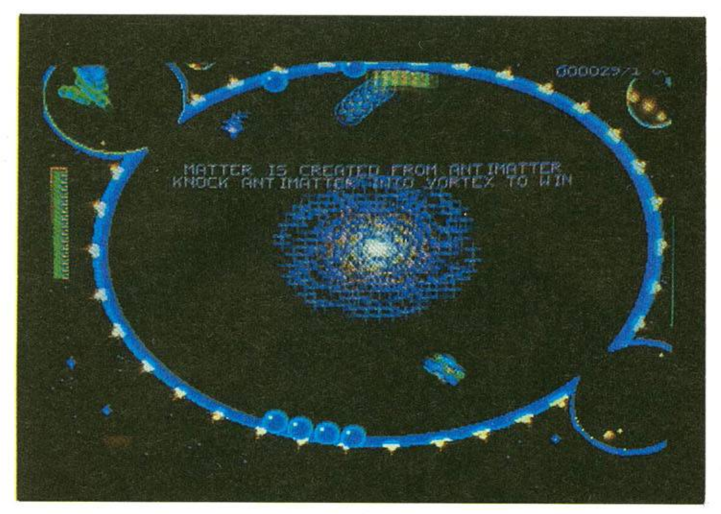
oder Wie Dragon's Lair entstand und was wir noch von Visionary Design Technologies erwarten können

Während der CeBIT 89 erhielten wir bei uns am Stand in Halle 7 unerwarteten Besuch. Randy Linden, seines Zeichens Chef von Visionary Design Technologies (kurz VDT) und verantwortlich für Dragon's Lair, stattete uns zusammen mit seinem Chefprogrammierer Sören "Sodan" Gronbech (Programmierer von Sword of Sodan und bei allen Amiga-Freaks garantiert durch sein TechTech-Demo bekannt) einen kleinen Überraschungsbesuch ab. Dadurch wurde es uns ermöglicht, einige heiße Infos über zukünftige VDT-Produkte zu bekommen.



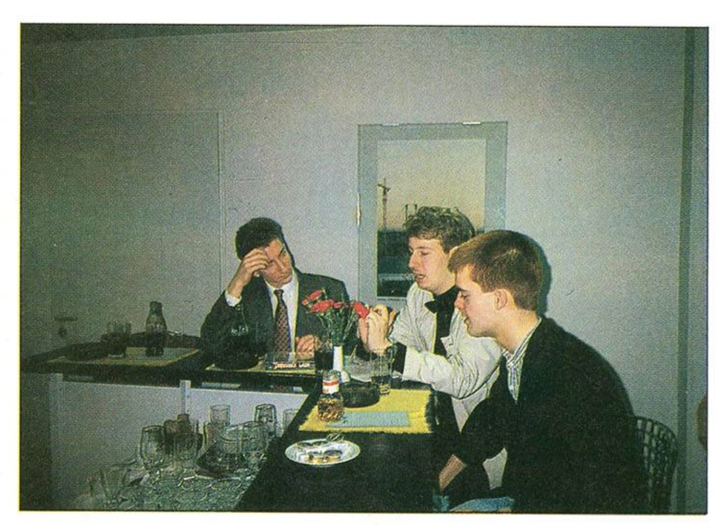
Die erste gute Nachricht bringen wir natürlich gleich vorweg: Dragon's Lair wird auch für den Atari ST erscheinen. Und zwar in einer Version, die der Amigaversion in nichts nachsteht (nur die Ladezeiten werden vielleicht etwas kürzer!). Das ist allerdings noch nicht alles, was es Neues gibt (wäre auch ein bißchen wenig). Von Sören kommt Datastorm, welches sich ganz klar als Shoot'em Up und als Defender-Clone entpuppt. Hier wird dermaßen viel Action auf dem Schirm geboten, daß man nicht recht weiß, wo man hinfliegen soll. Einhellige Meinung der Leute, die die Vorabversion von Datastorm gesehen haben, war: "Defender at it's Best". Wie wir von Sören erfahren konnten, befinden sich zeitweise 128 Sprites auf dem Bildschirm, zu denen dann noch einmal die Schüsse der Gegner addiert werden müssen. Wie bereits gesagt, wurde bei Datastorm zugunsten der Geschwindigkeit auf jedweden Schnörkel verzichtet und dafür Action pur geboten. Von Andy Hook (ZOOM C-64) wird Vortex kommen. Vortex ist ebenfalls ein Shoot'em Up, über das allerdings so gut wie gar nichts zu erfahren war. Viel interessanter war es, etwas mehr über die Entstehung von Dragon's Lair zu erkunden. Die komplette Programmierung hat über zehn Monate gedauert. Beteiligt war ein Team von 21 Leuten, das aufgeteilt war in zwölf Grafiker, zwei Background Artists, zwei Soundleute und fünf Programmierer. Über die technischen Daten des Spiels wurde schon weit und breit genug geschrieben. Uns interessierte viel mehr die Summe, die Randy Linden an Don Bluth für die Dragon's-Lair-Lizenz zahlen mußte. Als wir danach fragten, bekamen wir ein Lächeln und keine genaue Auskunft, sondern nur den Satz : "Die höchste Lizenz, die jemals im Computerbereich gezahlt wurde." Weiter konnten wir erfahren, daß Don Bluth von der Amigaversion recht begeistert war und sich extra einen Amiga gekauft hat, um sie spielen zu kön-





Bildschirmfoto: Amiga

Ein erster Screenshot von Vortex



Bei unserem Interview in der Presslaunch auf der CeBIT haben wir einige interessante Sachen über Visionary Design Technologies erfahren

nen. Wahrscheinlich wird noch eine Fortsetzung zu Dragon's Lair erscheinen, da die Amiga-Version nur zwölf der original 50 Räume des Automaten enthält. Im Herbst dieses Jahres soll von VDT ein Animationsprogramm für den Amiga erscheinen, das die Routinen beinhaltet, die in Dragon's Lair verwendet wurden. Alles in allem scheint Visionary Design Technologies eine Firma zu sein, von der man in nächster Zeit noch viel hören wird. Wir warten gespannt auf die nächsten Produkte, und ich persönlich freue mich schon auf die ST-Version von Dragon's Lair.

(rg)

Der "Datensturm"

Fünfmal Datastorm für den Amiga gibt es zu gewinnen. Fünfmal das neue Actionspiel vom Sodan-Programmierer. Und alle fünf sind handsigniert und damit gleichzeitig Sammlerstücke, die in keiner Softwaresammlung fehlen dürfen. Als Trostpreise haben wir sechs handsignierte Datastorm-Poster und zwölf Vortex-Poster. Jedes für sich ist ein Schmuckstück, das die Wand ziert. Jetzt wird sich der geneigte Leser natürlich fragen:

Was muß ich tun, um einen dieser Wahnsinnspreise zu gewinnen?

Tja ganz einfach, beantworten Sie die nachfolgenden Fragen richtig!

1.) Wieviel Grafiker waren an Dragon's Lair beteiligt?

2.) Wie heißt der Programmier von Datastorm?

3.) Wie hieß das Demo, das Sodan auf dem Amiga bekannt machte?

Aber wenn Sie mitmachen wollen, müssen Sie auch noch folgende Regeln beachten:

1.) **Einsendeschluß ist der 06.06.1989.**

2.) Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Auch links anstellen gilt nicht.

3.) Mitarbeiter des DMV-Verlages oder deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

So, das war dann alles. Viel Glück beim Herausfinden der Antworten wünscht Ihnen die Redaktion JOYSTICK.

(rg)

JOYstick präsentiert:

DAS ATARI 7800 PROSYSTEM

Nach zirka fünf Jahren Abstinenz steigt Atari wieder in den Videospielmarkt ein!



Sie haben richtig gelesen, nach fünf Jahren Abstinenz versucht Atari wieder sein Glück mit den Dingen, mit denen man groß geworden ist. Im Juni dieses Jahres wird das Atari ProSystem 7800 auf den deutschen Markt kommen. Doch wer den Markt kennt, wird sich wundern, denn das Atari ProSystem 7800 ist alles andere als ein neues Telespiel. Für die Unbedarften unter unseren Lesern machen wir einen kleinen Sprung in der Zeit.

So, sind alle gut angekommen? Okay, wir befinden uns im Jahre 1984, genauer gesagt im August 1984. Der Videospielmarkt erreicht gerade seinen Höhepunkt. Die Umsätze sind riesig, das Geschäft mit dem elektronischen Spielvergnügen könnte nicht besser gehen. Auf einer Pressekonferenz in der Bebelallee in Hamburg (Ataris früherer Sitz) wird der interessierten Presse das Atari ProSystem 7800 vorgeführt. Natürlich kamen auch Fragen, warum das 5200 Telespielsystem groß angekündigt und nie gekommen ist; doch im Hause Atari ist man zuversichtlich und meint, daß das mit dem ProSystem nicht passieren wird. Denn hier stimmt das Konzept des Gerätes von vorne bis hinten. Aber erstens kommt es anders und zweitens als man denkt. Kurz nach der Vorführung des Gerätes bricht der ganze Markt zusammen, Atari zieht das ProSystem aus Deutschland zurück. Der von uns schon oft beschriebene Zusammenbruch des Videospielmarktes hat stattgefunden, und jeder rettet, was zu retten ist.

Wir schreiben jetzt wieder das Jahr 1989, auf der Pressekonferenz anläßlich der CeBIT 89 gibt Atari bekannt, daß das ProSystem 7800 zur Jahresmitte nun doch in Deutschland eingeführt werden soll. Angesichts der Umsatzzahlen, die im Jahre 1988 noch mit dem Atari VCS 2600 erreicht wurden (von 220 Millionen Jahresumsatz ca. 7 Prozent durch VCS) und angesichts der wachsenden Verkaufszahlen der Konkurrenz Sega und Nintendo, will man sich verstärkt um diesen Markt bemühen. Man gibt auch bekannt, daß bei Atari eine Spielkonsole auf 68000 Basis entwickelt wird und diese im Frühjahr 1990 auf den Markt kommen soll. Auf die Frage hin, ob man es für gut halte, ein fünf Jahre altes Gerät auf den Markt zu bringen, wenn die Konkurrenz bereits mit den 16-Bit-Konsolen in den Startlöchern steht, wird geantwortet, daß das ProSystem 7800 zwei entscheidende Vorteile in sich birgt. Zum einen der Preis, der mit 198 DM für die Konsole und ca. 39 DM bis 79 DM für die Cartridges erstaunlich niedrig ist. Zum anderen, und das ist der wichtigste Punkt, die volle Kompatibilität zu allen Modulen, die es für das VCS gibt. Genau dieser Aspekt macht das ProSystem so interessant. Es gibt weltweit ca. 30 Millionen Atari-VCS-Besitzer. In der Bundesrepublik sind es allein 3,5 Mio., von denen noch ungefähr 1 Mio. ihr VCS benutzen. Und ca. 50 Prozent der Sega- und Nintendo-Besitzer sind Aufsteiger vom VCS, ohne dazwischen einen Computer besessen zu haben. Die anderen VCS-Besitzer werden sicherlich früher oder später umsteigen, und sie werden bestimmt eher ein Gerät kaufen, auf dem ihre alte Software noch läuft, als ein Gerät, bei dem sie quasi von null anfangen müssen. Ein schlauer Plan von Atari! Bleibt nur die Frage, ob das Angebot an neuen Spielen für das ProSystem und die Hardware den heutigen Standards standhalten können. Neugierig geworden versuchten wir uns eine Konsole von Atari direkt zu besorgen, doch, oh Enttäuschung, PAL-Pressemuster wird es erst Ende April geben, und dies hier ist eine NTSC-Version und zudem die einzige, und die ist unverkäuflich. Wir wollten aber unsere Leser schnellstmöglich über das neue Gerät informieren. Woher nehmen und nicht stehlen. Mal eben in die Staaten fliegen und eine Konsole kaufen (in den Staaten wird das Gerät seit 84 verkauft), nein das ist zu teuer. Hier mußten wir anders vorgehen. Nach einigen Telefongesprächen und einer Wartezeit von zirka zwei Tagen stand das 7800 ProSystem in voller Pracht bei uns auf dem Schreibtisch. Fehlte nur noch die Software. Nichts wie ran ans Telefon und Atari angerufen. (Joystick: Wir haben ein Problem! Wir haben jetzt ein ProSystem, aber keine Software! Atari: Wo haben Sie die denn so schnell herbekommen? Aber sicher doch, wir schicken Ihnen das komplette Startprogramm zu!)

Auf geht's

Nachdem wir nun endlich alles in Händen hielten, waren wir gespannt zu sehen, was das ProSystem zu leisten vermag. Wenn man davon ausgehen könnte, daß die Leistungsfähigkeit einer Konsole von ihrem äußeren Aussehen abhängig ist, wäre das ProSystem wahrscheinlich das beste, welches zur Zeit auf dem Markt ist. Denn das Styling der Konsole ist zwar schlicht, aber gut. Natürlich ist das Aussehen eines Gerätes Nebensache, beschäftigen wir uns also mit dem Softwareangebot für das ProSystem. Neben den Cartridges für das VCS, über 300 verschiedene, gibt es natürlich auch spezielle Module für das ProSystem. Diese sind in zwei Kategorien unterteilt. Zum einen die normalen Module, zum anderen die sogenannte Super-Game-Cartridges. Auf den ersten Blick fragt man sich, was es mit dieser Unterscheidung auf sich hat. Nach längerer Betrachtung des Softwareprogramms kommt man aber schnell dahinter. Eine Super-Game-Cartridge ist ein Modul, das sich von den anderen hervorhebt, entweder durch Sound oder Grafik. Meistens sind es aber Softwaretitel, die vom Computer auf das ProSystem konvertiert wurden. Die Softwaretitel, die das Startprogramm beinhaltet, sind beachtlich, und ich kam aus dem Staunen nicht mehr heraus. Da finden sich solche Programme wie Ballblazer, Karateka, One-on-One, Ms. PAC MAN (vom Original Spielhallenprogrammierer selbst umgesetzt), Choplifter, Robotron 2084 und Tower Toppler (hier den Computerbesitzern besser bekannt unter dem Namen NEBULUS). Natürlich machen große Namen noch lange kein gutes System. Umso gespannter war ich auf die Qualität der Spiele, da man hier doch gegen eine harte Konkurrenz antreten muß.

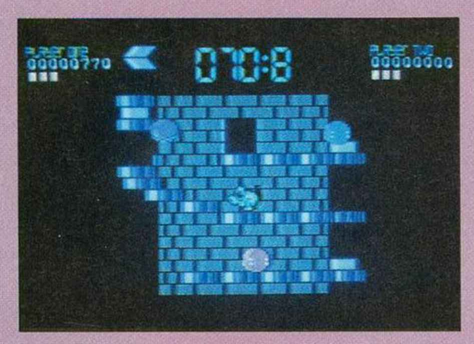
Die Spiele des ProSystems

Betrachten wir nun das Startsortiment der Spiele für das 7800 ProSystem etwas genauer. Mit **Karateka** liegt ein Spiel vor, das mich doch etwas überraschte. Karateka gehört eigentlich im Computerbereich zu den Programmen, die die Ära der Beat'em Ups einleitete. Umso überraschter war ich, als ich die Qualität des Spieles auf dem ProSystem sah. Saubere Grafiken und guter Sound werden hier geboten. Die Story ist nichts Besonderes, da sie seit damals oft kopiert wurde. Schöne Frau wird von bösem Buben entführt. Starker Jüngling macht sich alleine auf den Weg, die Frau zu befreien. Und wenn sie nicht gestorben sind.... .
Tower Toppler ein weiteres überraschendes Spiel für das ProSystem. Sorgte doch dieses Programm gerade auf den 16-Bit-Computern un-

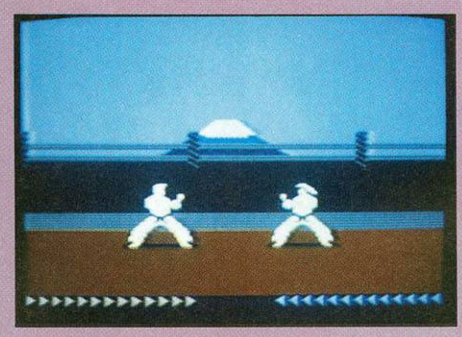
ter dem Namen NEBULUS für Furore. Der Planet Nebulus soll bevölkert werden, doch es gibt ein Problem sein Wasser ist giftig. Abhilfe kann hier nur geschaffen werden, indem man acht Türme zerstört, die eine Art Magie über den Planeten ausstrahlen. Hierzu muß unser Tower Toppler den Turm erklimmen, um an der Spitze einen Mechanismus auszulösen, der den Turm zum Einstürzen bringt. Auch auf dem 7800 hat Tower Toppler nichts von seinem Spielreiz verloren. Die Grafiken wurden sehr gut umgesetzt, wenn auch etwas mehr Farbe dem Spiel sicherlich gutgetan hätte. Besonders der auf den Computern hochgelobte Dreheffekt der Türme wurde hier gut umgesetzt. Ein empfehlenswertes Modul. **Centipede** ist ein Klassiker, über den man nicht viele Worte verlieren muß. Retten Sie den Garten vor dem Ungezieder. Nehmen Sie Ihre Paraldose und sprühen Sie, was das Zeug hält. Gute Grafik und Action, Action und nochmals Action. Wie lautet doch der Originalwerbespruch:

THIS GAME GOT BUGS!

Ein weiteres Spiel der Action-satt-Kategorie ist **Robotron 2084**, welches im Original vom Flipperhersteller Williams kam. Der original Automat hat nach wie vor wohl die meisten Sprites auf dem Screen dargestellt, und die ProSystem-Version steht ihm in nichts nach. Allerdings sind die Sprites teilweise recht grob ausgefallen, aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Ach so, die Handlung! Ganz einfach, schützen Sie ein paar Menschen vor einer Horde wildgewordener Roboter, die wie verrückt um sich schießen. **Asteroids** ist zwar nach wie vor der meistverkaufte Spielautomat der Welt, aber alle bisherigen Umsetzungen für Heimgeräte konnten mich (bis auf eine Ausnahme: Minestorm auf Vectrex) nicht vom Hocker reißen. Auch die ProSystem-Version kann hier nicht helfen. Ausgefüllte Asteroiden, toller Sound schön und gut, aber die Vektorgrafik und der stete Brummton in der Arcade waren um Längen besser. Netter Versuch, hat aber leider nicht geklappt. Auch für die Sportfreunde ist etwas dabei. **Realsports Baseball** dürfte zwar in Deutschland nicht viele Anhänger finden, ist aber die bislang



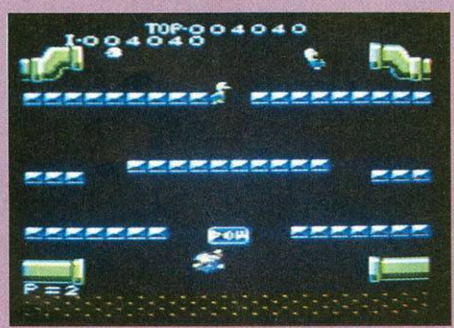
Tower Toppler



Karateka



Desert Falcon

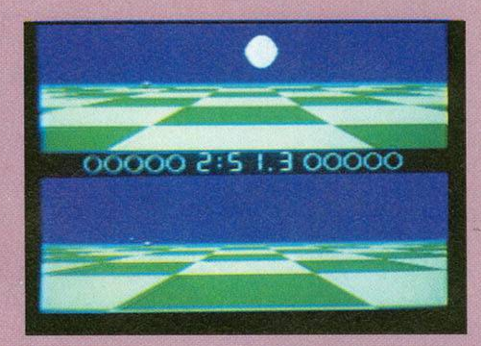


Robotron 2084

beste Version dieser Sportart, die mir auf den Konsolen untergekommen ist. Wer keine Ahnung von Baseball hat, sollte die Finger davon lassen, denn das Handbuch hilft hier auch nicht viel weiter. Fans von Basketballspielen dürften sich über **One-on-One** von Electronic Arts freuen. Das Einer-gegen-Einen-Basketball-Spiel wurde gut umgesetzt und konnte bereits beim ersten Spiel überzeugen. Diese Version steht denen auf dem Computer in nichts nach. Nur die Soundqualitäten eines Amiga werden nicht erreicht. Ein weiteres, allerdings sehr futuristisches Sportspiel ist **Ballblazer** von Lucasfilm Games. Zwei Spieler versuchen, einander einen Ball abzunehmen und in das Tor des Gegners zu befördern. Das alles geht sehr schnell vonstatten. Dieses Spiel lebt von seiner Geschwindigkeit und dem Zweispieler-Modus. Ein Muß für jeden Ballspiel-Freak. Fans von Familiensagen werden sicherlich froh sein, sowohl die Familie Kong als auch die Familie Pac Man auf dem ProSystem wieder anzutreffen. Familie Kong ist durch **Donkey Kong** und **Donkey Kong Jr.** vertreten. Beide wurden sehr gut in Szene gesetzt und gleichen den Automaten-Versionen aufs Haar. Die Familie Pac Man ist zur Zeit scheinbar nur durch **Ms. Pac Man** vertreten. Ich gehe davon aus, daß Mutter Pac Man sich die Gegend anschaut und Papa & Sohn Pac Man später nachkommen. Ms. Pac Man wurde vom Programmierer der original Spielhallen-Version geschrieben und ist dementsprechend gut. Es ist übrigens meines Wissens das erste und auch einzige Mal, daß der Programmierer des Automaten auch für die Heimversion verantwortlich zeichnet. Eine enttäuschende Cartridge ist das Sportspiel **Hat Trick**. Angeblich handelt es sich hierbei um eine Eishockey-Simulation. Nun ja, die Umschreibung "Zwei Klöpse, die sich gegenseitig über den Bildschirm schieben" würde garantiert besser passen. Wenn Sie einen Alptraum erleben wollen, sollten Sie sich den **Food Fight** anschauen. Ein kleiner Junge wird auf dem Weg zu einer Eistüte von Köchen mit Lebensmitteln beworfen. Um sich zu wehren, tut er es ihnen gleich und wirft sie zurück. Die Grafiken sind einfach komisch

und der Sound rundet den Spielspaß komplett ab. So stelle ich mir die Alpträume eines Mitarbeiters in einer Fast-Food-Kette vor. Eine lohnenswerte Cartridge ist Food Fight allemal. Auch die **Mario Bros.** hat es auf das ProSystem verschlagen. Helfen Sie den beiden, der Schildkröten-Plage Herr zu werden. Viele Level warten darauf, von Ihnen durchkämpft zu werden. Die Grafik ist mittelprächtig bis gut, der Spielspaß ist hoch und langanhaltend, wie man es von den Brüdern gewohnt ist. Eines der schönsten Spiele für das ProSystem ist **Desert Falcon**. Ein Shoot'em Up im Zaxxon-Stil. Sie überfliegen eine alte ägyptische Landschaft auf der Suche nach Edelsteinen und Hieroglyphen, um das Geheimnis der Wüste zu erforschen. Gestört werden Sie dabei von Phönixen, der Sphinx und anderen Untieren aus der ägyptischen Mythologie.

Die Grafiken und das Scrolling muß man einfach gesehen haben, um es glauben zu können. Hier zeigt das ProSystem, was es kann. Für mich ist Desert Falcon die ultimative Cartridge für dieses System. Es stellt sich nur eine generelle Frage: Warum gibt es so wenig Shoot'em Ups, in denen das Scrolling wie bei Zaxxon verläuft, also von oben rechts nach unten links? Ist das den Programmierern zu schwer? Naja, vielleicht erhört mich ja jemand. Ein weiteres Spiel für den Hobbygärtner liegt mit **Dig Dug** vor. In Ihrem Garten wächst und gedeiht überhaupt nichts. Da gibt es nichts anderes, als das Übel von unten her anzugehen. Und genau dort sind Sie richtig. Denn unter der Erde laufen ein paar nette Monster herum, die jedes Wachstum verhindern. Beseitigen können Sie diese, indem Sie sie einfach aufblasen. Irgendwann macht es dann peng, und weg sind sie. Die Grafik ist nicht unbedingt als Überragend zu bezeichnen, aber das Spiel macht irre viel Spaß, und das ist das wichtigste. **Choplifter** ist ein Spiel, daß man am besten schnell wieder vergißt. Wer die Sega- oder C64-Version von diesem Spiel kennt, wird enttäuscht sein. Schlechte Grafik läßt einfach keinen Spielspaß aufkommen. Auch wenn Choplifter bereits eine Legende ist, diese Version ist daneben. **JOUST** das Spiel der Geierreiter. Ein Spiel, das mit wenig



Ballblazer



Ms. PAC MAN



Centipede



Joust

Grafik auskommt und auch nur zu zweit so richtig Spaß macht. Wer gerne mit einem Freund spielt, sollte sich diese Version ruhig ansehen, denn sie ist ihr Geld sicherlich wert. Mit **Xevious** und **Galaga** liegen zwei Ballerspiele vor, die auch gerade für das NES erschienen sind. Vor vier Jahren waren es bestimmt ganz nette Spiele, aber heute ziehen sie nicht die Wurst vom Brot.

Das war's

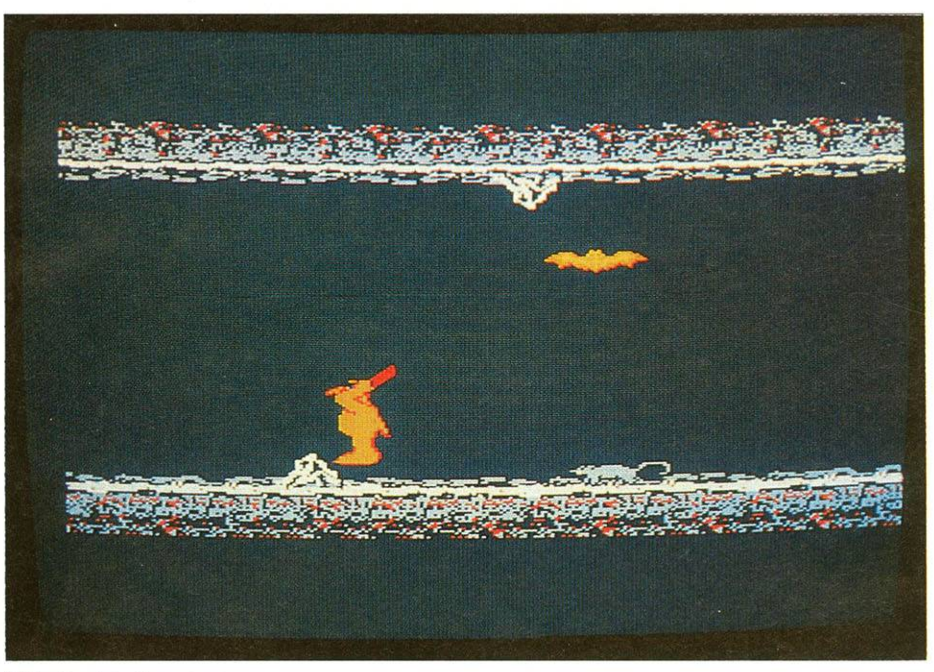
Das war also unser kleiner Überblick über das Startangebot an Software für das Atari 7800-Prosystem. Bleibt nur noch zu sagen, daß es zwar mit der Sega und der NES technisch nicht ganz mithalten kann, aber aufgrund des Softwareangebots nicht zu verachten ist. Auch der Preis ist gerechtfertigt. Besonders Besitzer eines Atari VCS, die umsteigen wollen, sollten sich das Gerät näher anschauen, denn alle VCS-Software läuft darauf, und das ist doch ein wichtiger Punkt. Das ProSystem soll ab Mitte Juni im Handel sein. Zum Lieferumfang gehören neben der Konsole noch zwei Atari Pro-Line-Controller und das Spiel Pole Position II. Die Pro-Line-Controller liegen übrigens sehr gut in der Hand und man kann mit ihnen recht präzise steuern, wenn sie auch im ersten Moment etwas labberig wirken. Alles in allem möchte ich sagen, daß ich froh bin, daß Atari sich dazu entschieden hat, das ProSystem nun doch endlich nach Deutschland zu bringen und daß ich hoffe, daß es keine Fehlentscheidung für Atari wird, aber das liegt ja an Ihnen, liebe Leser. (rg)

Hier noch einmal eine Zusammenfassung des Startangebots an Software für das 7800 ProSystem:

Zum Lieferumfang des Gerätes gehört neben den beiden Proline-Controllern noch das Spiel Pole Position

Im Handel werden dann folgende Spiele erhältlich sein:

Karateka (Beat 'em Up)
Tower Toppler (Jump & Run)
Centipede (Shoot 'em Up)
Robotron 2084 (Shoot 'em Up)
Asteroids (Shoot 'em Up)
Realsports Baseball (Sport)
One-on-One (Sport)
Ballblazer (Sport)
Donkey Kong / Jr (Jump and Run)
Ms. Pac Man (Labyrinth)
Choplifter (Shoot 'em Up)
Galaga (Shoot 'em Up)
Xevious (Shoot 'em Up)
Joust (Action)
Desert Falcon (Shoot 'em Up)
und weitere gute Programme.



Bildschirmfoto: Sega

Alf



Kate, wo ist der Römertopf?

Lang genug hat es gedauert, bis der Medienstar seinen Weg auf die heimischen Spielkonsolen gefunden hat. Doch nun präsentiert er sich uns in seiner ganzen Fülle. Wie Alf auf unseren Planeten kam, dürfte jeder wissen, doch für die Personen unter unseren Lesern, die noch nie eine Alf-Sendung gesehen haben, hier noch einmal die Story in Kürze. Es begann im Jahre 1986, als Alf gerade seinen Heimatplaneten Melmac verlassen hatte, um eine Süßigkeiten-Weltraum-Station anzufliegen. Und gerade in diesem Augenblick wurden auf Melmac alle Haarföne gleichzeitig eingeschaltet, der Planet explodierte. Nach einem langen Irrflug durch den Weltraum strandete er auf der Erde, genauer gesagt auf dem Garagendach der Familie Tanner.

Im Schrank! Wieso?

Nachdem er nun zirka zwei Jahre bei den Tanners gelebt hat, bekommt er Heimweh, zumal seine beiden besten Freunde, Rhonda und Skip, Kontakt mit ihm aufgenommen haben. Aber es gibt ein Problem ! Das Raumschiff von Alf hat schon bessere Zeiten erlebt und muß repariert werden, damit er zurückfliegen kann.

Hier setzt nun der Spieler ein, der Alf hilft, Gegenstände zu sammeln, mit denen er sein Raumschiff wieder flott bekommt. Auf der Suche nach den Teilen muß Alf viele Gefahren überstehen. Er sollte zum Beispiel Sorge tragen, daß die Jungs von der Alienpolizei ihn nicht erwischen. Die Suche nach den Ersatzteilen spielt sich an verschiedenen Orten ab. Zum einen im Haus der Tanners, zum anderen auf der Straße und auf einem Fluß, in dem Alf schwimmen muß. Allerdings muß er vorher einen Badeanzug finden, den er sich überzieht, denn FKK ist in diesem Fluß verboten.

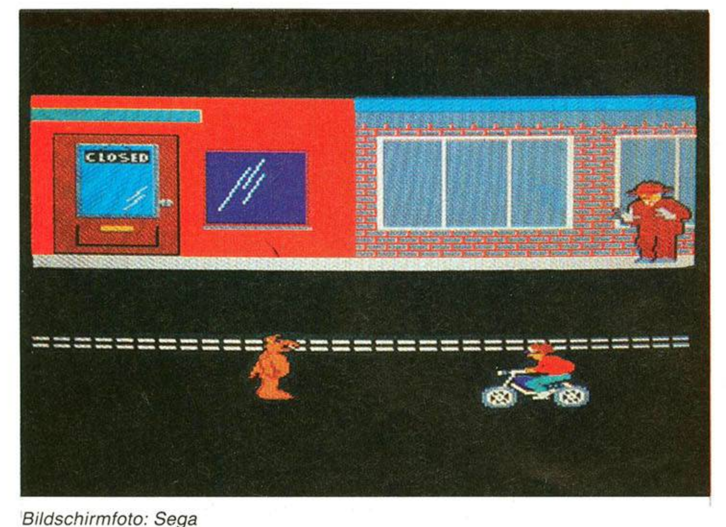
Hat Alf alle benötigten Gegenstände gefunden, kann er mit einem Space-Scooter zum Mond fliegen. Hier findet er ein Space-Ship-Repair-Kit, mit dem er sein Raumschiff reparieren kann. Sollte er dies geschafft haben, geht es ab auf den Mars, wo ihn Skip und Rhonda erwarten.

Das Spiel ist gewonnen, doch bis dahin hat der Spieler viel zu knobeln.

Weil die Katze nicht in den Toaster paßt!

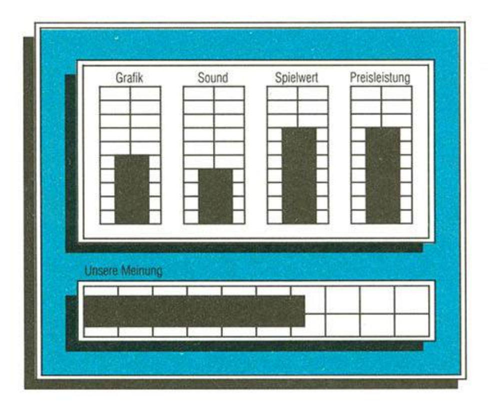
Daß der erste Eindruck täuschen kann, wurde bei diesem Modul mal wieder bewiesen. Machte Alf auf den ersten Blick den Eindruck eines langweiligen Suche-und-Finde-Spiels, so stellte sich während des Testens heraus, daß hier doch mehr hintersteckt. Selten war eine Cartridge bei uns in der Redaktion so heiß umkämpft wie diese. Selbst der nahende Redaktionsschluß konnte meine Kollegen nicht abhalten, bei Alf ihr Glück zu versuchen. Bleibt nur die Frage, ob es das Spiel oder schlicht und ergreifend der Name ALF war, der dieses bewirkte. Die Grafiken des Spiels sind jedenfalls mittelprächtig. Das Alf-Sprite ist zwar recht nett gezeichnet, hätte aber besser animiert werden können. Auf die Programmierung des Sounds hätte man besser verzichten sollen, denn er ist absolut unhörenswert. Insgesamt ist Alf eine Cartridge, die man empfehlen kann, allerdings sollte man dabei bedenken, daß man daraus sicherlich mehr hätte machen können.

(rg)



Bildschirmfoto: Sega

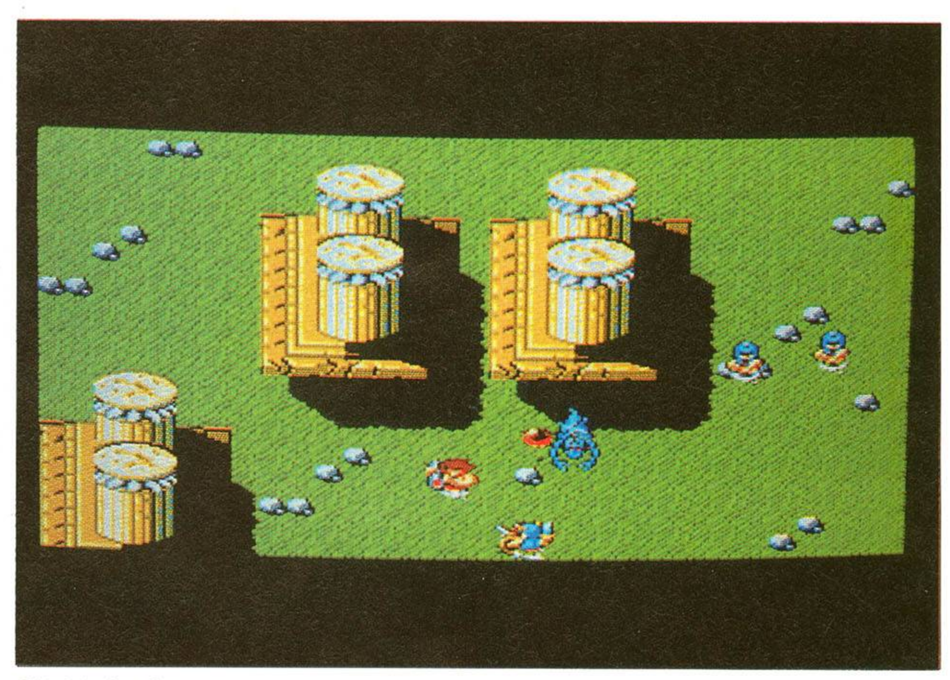
Der Fernseh-Star Alf ist auf dem Sega-System gelandet. Helfen Sie ihm, sein Raumschiff zu reparieren



Time Soldiers

System: Sega
Preis: 99 DM





Bildschirmfoto: Sega

Soldaten der Zeit

Haben Sie schon mal ein Spiel ohne Handbuch gespielt oder gar einen Test darüber geschrieben? Nicht! Mann, was für ein Glück haben Sie bis jetzt gehabt. Denn das Spiel Time Soldier lag mir leider ohne Handbuch vor. Aber das macht uns ja nichts, denn wir sind ja schnell im Denken. Bei Time Soldiers müssen Sie Ihre Kameraden retten, die durch einen Fehler im Time Scanner in der Zeit verlorengegangen sind. Leider sind auch die Daten, wer in welcher Zeit zu finden ist, abhanden gekommen. Es gibt nur einen Weg, um sicherzugehen, daß alle wieder in die Zeit zurückfinden, aus der sie gekommen sind. Ein Freiwilliger muß vor. Dieser wird in die jüngste bekannte Zeitzone geschickt und muß sich durch alle Zonen kämpfen, um seine Kameraden zu befreien.

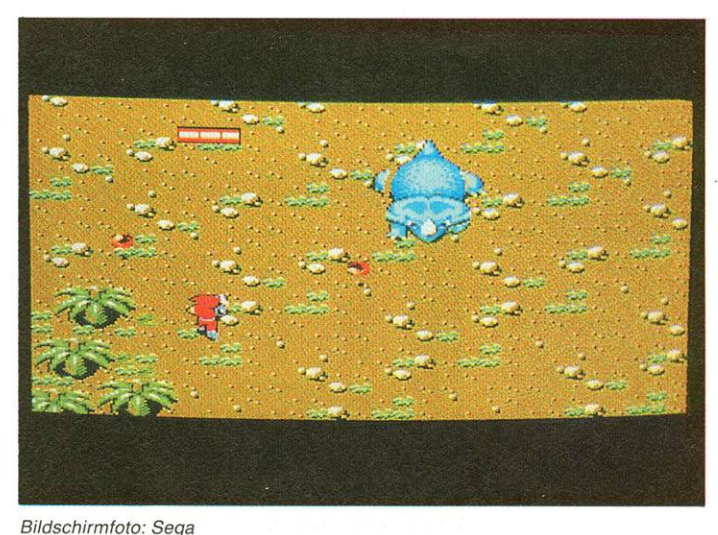
Eine Reise durch die Zeit

Spielt man zum erstenmal die Time Soldiers, so glaubt man Elemente aus diesem oder jenem Spiel zu finden. Und dieses trifft auch zu, denn Time Soldiers kann seine Verwandtschaft mit Alien Syndrome oder Secret Command nicht leugnen. Allerdings wurden hier die Fehler wettgemacht, die man bei Alien Syndrome begangen hat. Die Grafiken sind sauber gezeichnet und flott animiert. Am Ende einer jeden Zeitzone erwartet einen ein Wächter, der erst überredet werden muß, den Kameraden herauszugeben. Ist dies geschehen, beginnt die Reise durch den Scanner, und man findet sich in einer neuen Zeit wieder. Man beginnt seinen Kampf in der Steinzeit, durchkreuzt zwischendurch einen Weltkrieg und kämpft sich weiter in die Zukunft vor. Alle, die gerne zu zweit spielen, um sich auf diese Art und Weise das Leben zu erleichtern, sollten jetzt aufhorchen, denn Time Soldiers verfügt über einen Zwei-Spieler-Mode, indem beide gleichzeitig kämpfen. Dieses steigert den ohnehin schon sehr stark vorhandenen Spielspaß um einiges.

Fazit

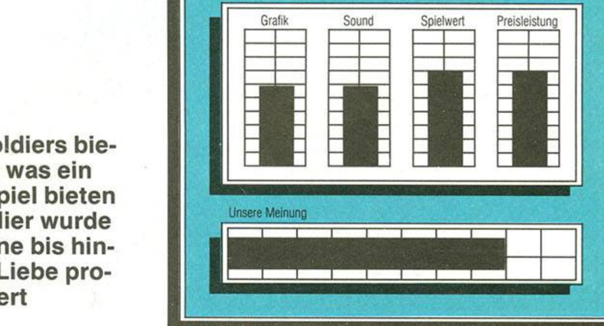
Time Soldiers ist ein Spiel nach meinem Geschmack. O.K., die Story ist nicht neu, und auch das, was auf dem Screen abläuft, ist schon oft dagewesen. Aber trotzdem, Time Soldiers hat etwas, was diesem Spiel den richtigen Touch gibt. Natürlich ist es eine Kopie der oben bereits erwähnten Spiele Alien Syndrome und Secret Command, aber es ist eine gute Kopie. Waren beide Spiele zu langsam, so kann Time Soldiers von der Geschwindigkeit her klar überzeugen. Es wurde auf Details geachtet, und genau diese runden den Spielspaß ab. Läuft man zum Beispiel in hohen Gewächsen umher, ist: a) von der Figur nur die obere Hälfte zu sehen, b) die Geschwindigkeit der Spielfigur langsamer als auf freiem Gelände. Wie bereits gesagt, angefangen bei der Grafik, weitergehend über den Sound und schließlich beim Spielspaß endend, stimmt hier alles. Nur etwas habe ich vermißt! Und das ist das bei Sega schon zum Spiel dazugehörende Flimmern der Sprites. Ich habe noch kein Sprite gefunden, das flimmert. Aber das soll uns auch nicht weiter stören, sondern eher positiv gesehen werden.

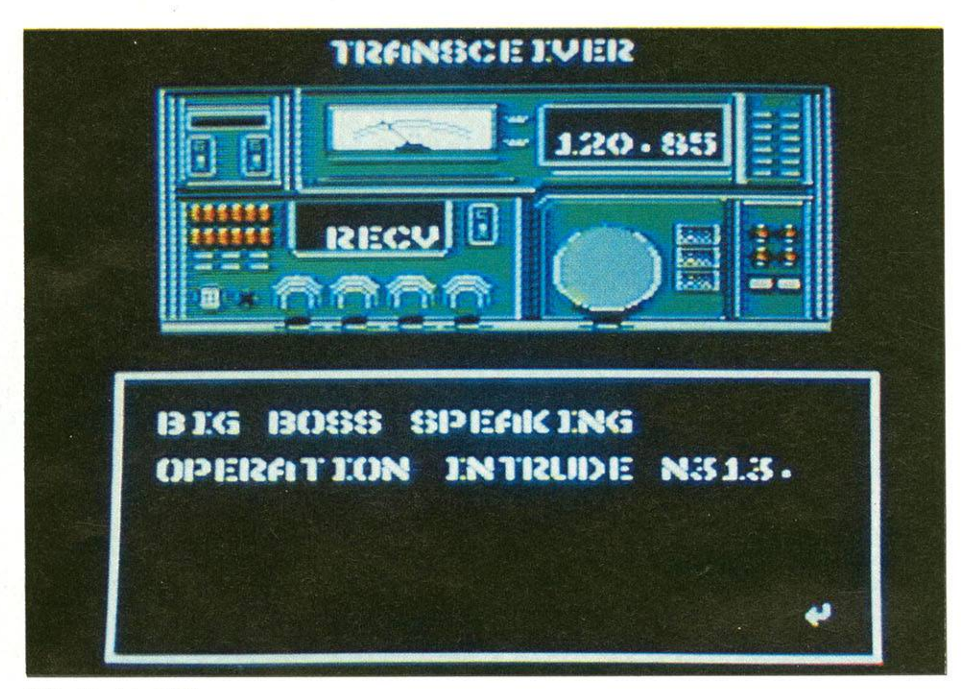
(rg)



Bildschirmfoto: Sega

Time Soldiers bietet alles was ein gutes Spiel bieten sollte. Hier wurde von vorne bis hinten mit Liebe programmiert





Bildschirmfoto: NES

Metal Gear

Hersteller: Ultra Games
System: NES
Preis: ca. 100 DM



Die ultimative Superwaffe

Colonel Vermon CaTaffy ist der Sohn eines Schafhirten, der sich schon früh dem Terrorismus hingegeben hat. Er hatte eine mehr oder weniger erfolgreiche Laufbahn, und hat sich jetzt zum Diktator des kleinen Staates Outer Heaven hochgearbeitet. Dieser liegt in Afrika. Innerhalb seines Staates herrscht strengste Diktatur, und die Bewohner fürchten ihn. Mit Hilfe von ein paar Wissenschaftlern hat er sich einen Lebenstraum erfüllt, doch sein Lebenstraum ist der Alptraum der anderen Staaten. Dieser Traum ist eine ultimative Superwaffe, die einen einfachen Namen trägt: METAL GEAR. Mit dieser Waffe bedroht er die Welt, und das können sich die Supermächte natürlich nicht bieten lassen. Deswegen holen sie sich einen Ex-Marine, der den Spitznamen "Solid Snake" hat. Dieser Name wurde ihm verpaßt, weil er schnell, leise und mit tödlicher Genauigkeit arbeitet. Die Rolle von Solid Snake übernimmt der Spieler. An ihm ist es, die Welt vor der Bedrohung, die von Metal Gear ausgeht, zu beschützen.

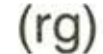
Schnell, lautlos und tödlich!

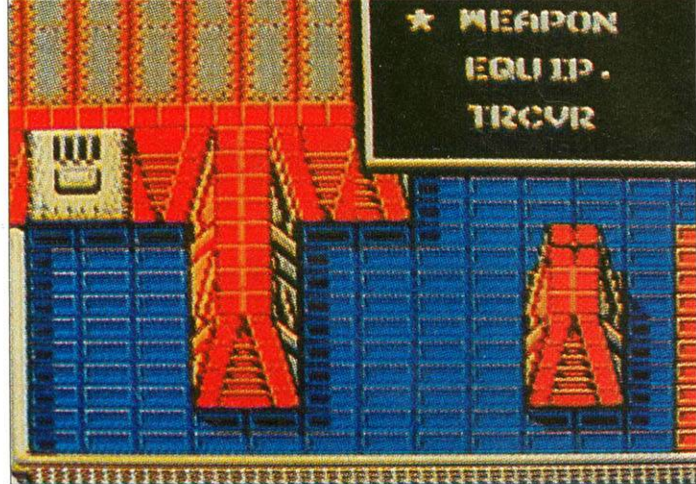
Das Spiel beginnt mit dem Fallschirmabsprung von Solid Snake über dem Dschungel. Nach seiner Landung erhält er als erstes eine Funknachricht aus dem Hauptquartier. Das Funkgerät ist übrigens alles, was er bei Spielbeginn mit sich herumträgt. Waffen und andere Ausrüstungsteile muß er sich im Verlauf des Spiels erkämpfen, indem er sie den von ihm kaltgestellten Gegnern abnimmt. Die Reihe der Waffen startet mit einer einfachen Baretta, geht über Tretminen und endet dann bei Remote Controled Missiles. Voll bewaffnet wäre Solid Snake bereits alleine im Stande, einen Weltkrieg auszulösen. Bereits am Anfang des Spiels sieht man sich einigen schweren Problemen, gegenübergestellt, denn neben ein paar netten Hunden (lt. Handbuch "The Dogs of War") begegnet man auf seinem Weg zu allem Überfluß auch noch ein paar bis an die Zähne bewaffnete Wachen.

Fazit

Das Gelände, in dem das ganze Spiel abläuft, ist recht komplex, genauso wie das Spiel selbst. Leute, die gerne Karten zeichnen, werden hier voll auf Ihre Kosten kommen. Aber nicht nur die Kartenzeichner werden sich über Metal Gear freuen, allen Freunden von komplexen Action-Spielen sei diese Cartridge schon mal vorab ans Herz gelegt. Die Grafik und der Sound wurden hervorragend programmiert. Hier wurden Simulations- und Action-Elemente gemischt, wie es besser nicht sein könnte. Einziges Manko ist das etwas spärlich ausgefallene Handbuch. Ansonsten gibt es nichts, was man an Metal Gear bemängeln oder gar noch hervorheben könnte. Es ist ein Modul, bei dem mal wieder das Gesamtkonzept stimmt und welches sein Geld auch mit Blick auf länger anhaltende Motivation wert ist. Was mich persönlich neben dem Handbuch noch stört, ist, daß bei Nintendo schon übliche Continue über ein Passwort. Eine Speicheroption mit Batterie, wie bei Zelda, wäre sicherlich besser gewesen.

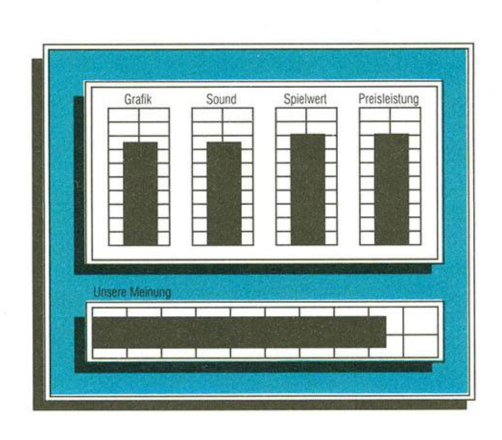
(rg)





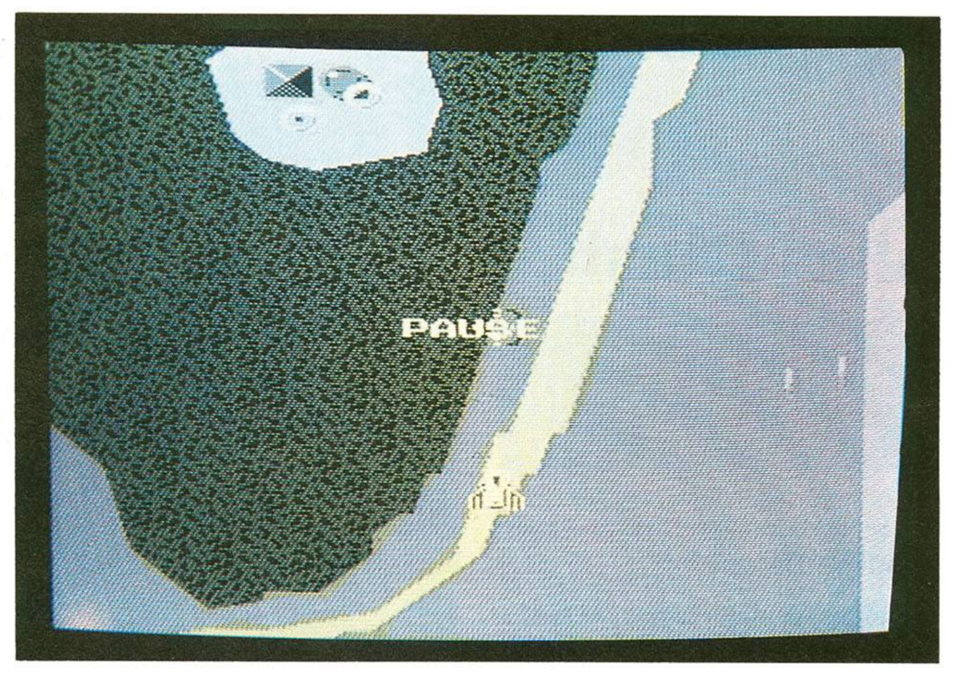
Bildschirmfoto: NES

Metal Gear, eine Mischung aus Action und Simulation, bei der die Action im Vordergrund steht



Xevious

Hersteller: Bandai
System: NES
Preis: ca. 100 DM



Bildschirmfoto: NES

Noch ein Oldie

Der Planet Xevious ist in Gefahr (ah, schau an, da gibt es also auch Ärger). Das Böse hat es sich in den Kopf gesetzt, den Planeten zu zerstören, und der Angriff läuft bereits in allen Gängen. Natürlich hat sich auch hier wieder ein waghalsiger Pilot gefunden, der allein gegen die Übermacht des Bösen antreten will, um ihnen zu zeigen, wer der rechtmäßige Herrscher über Xevious ist. (Wenn hier einer unseren Planeten zerstören darf, dann sind wir das! Jawoll!) In Ihrem Raumschiff, das mit Raketen und Bomben bewaffnet ist, treten Sie den Kampf an. Das Spielfeld scrollt von oben nach unten über den Bildschirm, die Angreifer kommen von allen Seiten und feuern aus allen Rohren. Am Ende eines Levels wartet dann der Levelwächter. Ist dieser aus dem Weg geräumt, geht es in der nächsten Runde weiter. Das war's dann auch schon. Komischerweise gibt es bei Xevious keine Extrawaffen, mit denen man sein Schiff ausrüsten kann. Aber ein Blick auf das Copyright erklärt alles.

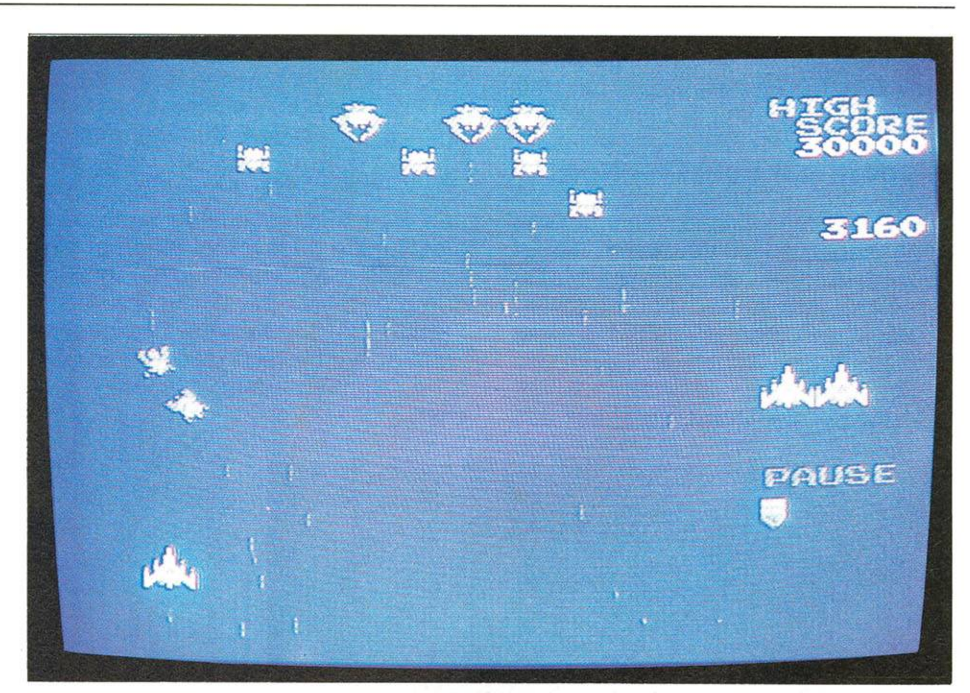
Wahrscheinlich waren die Extrawaffen im Jahre 1983 noch nicht erfunden. Die Grafiken des Spieles sind recht ansprechend. Allerdings wird hier keine längere Spielmotivation geboten, und deswegen ist Xevious insgesamt gesehen eine mittelprächtige Cartridge.

(rg)

Unsere Meinung

Galaga

Hersteller: Bandai
System: NES
Preis: ca. 99 DM



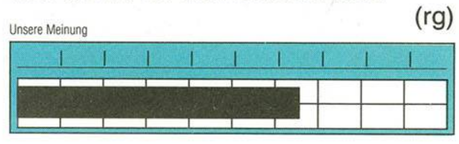
Bildschirmfoto: NES

Müde Ballerei?

Daß ich das noch erleben darf! Wer hätte das gedacht! Ganz ehrlich, hätten Sie gedacht, daß dieser sechs Jahre alte Klassiker heutzutage noch in einer offiziellen Heimversion auf den Markt kommt? Denn bisher gab es weder auf den Computern, noch auf den Konsolen eine offizielle Umsetzung des Arcade-Klassikers Galaga. Nun liegt also eine Umsetzung für das NES vor. Wieder einmal wollen Außerirdische unsere Welt in Schutt und Asche legen. Die Angreifer kommen jeweils in Formationen hereingeflogen und positionieren sich in der oberen Bildschirmhälfte. Bestimmte Gegner versuchen, das eigene Schiff zu stehlen. Ist ihnen dieses gelungen, kann man es durch einen gezielten Schuß zurückgewinnen, und es gesellt sich zu dem anderen Schiff dazu. Dadurch verfügt man über doppelte Schußkraft, die recht wirkungsvoll ist. Nach einer bestimmten Anzahl von Runden gibt es eine sog. Challenging Stage, in der man punkten kann. Das war dann auch schon alles, was Galaga zu bieten hat. Vor drei bis vier Jahren wäre Galaga sicherlich eine gute Konvertierung gewesen, doch heutzutage kann es mit den vorhandenen Standards nicht mehr mithalten. Trotzdem ist es ein Shoot'em Up, welches ich sowohl früher als auch heute gern gespielt habe. Es bietet zwar keine großartigen Extras, aber es hat eine gewisse Anziehungskraft, die einen immer wieder an die Konsole zieht.

(rg)

Unsere Meinung



Alien Crush

System: PC Engine
Hersteller: Hudson Soft
Preis: ca. 99 DM



Bildschirmfoto: PC-Engine

Flippern Deluxe

Nachdem wir in der letzten Ausgabe mit einem vierseitigen Artikel unseren Einstieg in die Welt der PC-Engine gefunden haben, gehen wir jetzt dazu über, regelmäßig über interessante Software für dieses System zu berichten. Den Anfang machen wir mit Alien Crush, einem Flipper für die PC Engine. Geflippert haben wir doch alle gerne, ob es nun im Imbiß nebenan war oder in der Stammkneipe. Wenn ein Flipper dort stand, wurde mal eben eine Mark eingeworfen und geflippert, was das Zeug hielt. Nun, seit es Computer und Telespiele gibt, hat man immer versucht, einen Flipper auf dieses Medium zu übertragen, doch meistens ist es schiefgegangen. Mit Alien Crush liegt nun wieder ein Versuch vor, einen Flipper umzusetzen.

Flippern auf dem Monitor

Die Umsetzung ist den Leuten von Hudson recht gut gelungen, soviel vorweg. Anders als man es bisher von Computerflippern gewohnt war, erstreckt sich Alien Crush über zwei Bildschirme, zwischen denen hin und hergeschaltet wird, wenn die Kugel den oberen oder unteren Rand des jeweiligen Screens erreicht. Insgesamt ist der Flipper dadurch mit vier Flipperfingern ausgestattet.

Die Spielfläche ähnelt im Aussehen dem Innenleben eines Aliens. Und das es nicht nur so aussieht, sondern eines sein soll, merkt man sehr schnell beim Spielen. Denn da kann es passieren, daß ein Bumper auf einmal lebendig wird und davonläuft.

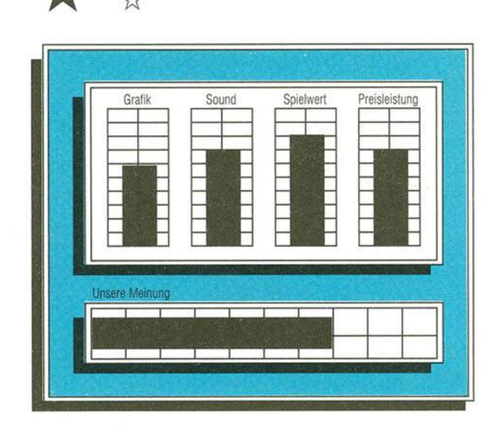
Dann gibt es hier und da ein paar Alienköpfe, die man anschießen kann und welche dann für ein paar Sekunden verschwinden. Dies erhöht den Bonus, welcher in bestimmten Abständen dem Punktekonto des Spielers gutgeschrieben wird. Weiterhin gibt es Alienköpfe, in die man den Ball hineinschießen kann, dies gibt Punkte oder bringt einen in eine spezielle Bonusrunde. Hier gilt es, durch gezieltes Zerstören von Aliens Punkte zu kassieren, insgesamt konnten wir bis jetzt vier unterschiedliche Bonusrunden ausfindig machen.

Fazit

Wie bereits gesagt, den Hudson Leuten ist mit Alien Crush eine Flipperumsetzung gelungen, die man wirklich Flipper nennen kann. Die Grafiken entsprechen den PC-Engine-Verhältnissen und sind mit viel Liebe zum Detail gezeichnet worden. Der Sound ist hörenswert, zumal man vor Spielbeginn zwischen zwei verschiedenen Begleitmusiken wählen kann. Beim Spielen kommt fast echtes Flipperfeeling auf, und sollte der Ball mal auf Kipp liegen, kann man auf Knopfdruck am Flipper rütteln, doch sollte dies zu oft geschehen, gibt es einen schönen Schriftzug, der in etwa so aussieht: "TILT", tja und dann ist der Ball verloren. Einziger Schwachpunkt an Alien Crush ist das Hin- und Herschalten zwischen den beiden Bildschirmen, da es hier leicht passieren kann, daß man nicht mehr weiß, in welcher Hälfte des Flippers man sich befindet. Ansonsten ist Alien Crush empfehlenswert.

(rg)

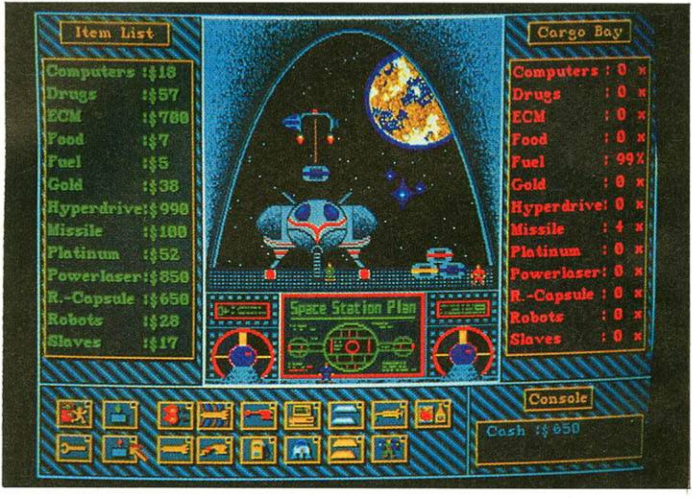




Eine der vielen Bonusebenen, in den es gilt, die Aliens zu zerstören, um Punkte zu machen

Bildschirmfoto: PC-Engine

PD-Kurzreviews



Auf einer Raumstation: Hier können Sie kaufen, verkaufen und eventuelle Schäden an Ihrem Raumschiff reparieren lassen

Bildschirmfoto Amiga

Return to Earth

System: Amiga
Vertrieb: Wolf Computertechnik

Menschen und Roboter waren von der Erde in die Tiefen des Weltraums aufgebrochen und gründeten ein galaktisches Imperium, das Millionen von Sternensystemen umfaßte. Doch Neid, Mißgunst und Zwietracht ließen es binnen kurzer Zeit zerbrechen. Kurz vor dem Ruin schloß sich jedoch eine Gruppe von oppositionellen Wissenschaftlern zusammen und wurde gezwungen ins Exil zu gehen. Sie wählten sich als Zufluchtsort den am äußersten Rand der ersten Galaxie gelegenen Planeten Terminus, um von dort die letzten Reste des alten Imperiums zu einem neuen dauerhaften Staatenverbund zu formen. Die nachfolgenden Generationen brauchten für dieses Vorhaben etwa 1000 Jahre, so wie es der Gründer von Terminus vorausgesagt hatte. Während dieser Zeit verstreuten sich die Menschen über viele Galaxien hinweg, und die Erinnerung an den Mutterplaneten Erde verblaßte zusehends. Jedoch die Begegnungen mit anderen Lebensformen und Zivilisationen ließen bei vielen Menschen die Frage nach der eigenen Herkunft erneut aufkommen.

Nun treten Sie in Aktion. Als Golan Trevize, Ratsherr von Terminus, stellen Sie sich 500 Jahre später dieselbe Frage und brechen auf, die Wiege der Menschheit zu finden – die Erde. Zu diesem Zweck rüsten Sie Ihr Raumschiff aus und verlassen Terminus mit unbekanntem Ziel....

Dies ist Ihre Mission, jedoch ist es nicht nur damit getan, einfach durchs Weltall zu düsen, um die gute Mutter Erde zu suchen. Viele Gefahren warten auf Sie wie z.B. feindliche Raumschiffe, die nur darauf aus sind, Sie und Ihre Besatzung ins Nirwana zu befördern. Jedoch nicht nur lichtscheues Gesindel treibt sich im All herum, nein, manche Raumschiffe können Ihnen auch hilfreiche Auskünfte über Ihre Mission geben.

Damit Sie sich Ihre Brötchen für unterwegs verdienen können, ist es Ihre wichtigste Aufgabe, die einzelnen Planeten anzufliegen und auf den die verschiedenen Planeten umfliegenden Raumstationen Handel zu betreiben. Auf diesen Raumstationen können Sie auch eventuelle Schäden an Ihrem Raumschiff ausbessern lassen. Es kann Ihnen durchaus passieren, daß Ihnen auf manchen Stationen ein Sondertransportauftrag angeboten wird.

Sobald Sie eine Raumstation angeflogen haben, öffnet sich ein neuer Bildschirm, bei dem Sie all Ihre Einkäufe und Verkäufe tätigen können. Haben Sie sich gut versorgt, können Sie Ihre Suche fortsetzen. Nachdem Sie nun die Raumstation verlassen haben, müssen Sie natürlich Ihren Zielort angeben. Dies geschieht mittels der Sternenkarte, bei der Sie sich über die einzelnen Planeten und deren Population erkundigen können.

Ihr Raumschiff ist sehr gut ausgerüstet und verfügt unter anderem über ein Gerät, mit dem sich annahende Raumschiffe identifizieren lassen. Somit können Sie rechtzeitig entdecken, ob es sich um freundlich gesinnte Besatzungsmitglieder handelt, mit denen Sie, wie bereits erwähnt, Handel treiben können, oder ob Sie die Laser (bzw. Raketen) schon einmal vorglühen lassen müssen.

Return to Earth ist eine Handelssimulation, vermischt mit einigen Actioneinlagen, die wieder einmal beweist, daß Low-Cost-Produkte nicht so einfach abzuweisen sind. Ich kann jedem Elite-Freund dieses Spiel wärmstens empfehlen, da nicht nur die Grafik, sondern auch der Sound sehr gut gelungen ist. Es muß jedoch dazu gesagt werden, daß zwar das Programm an sich unter den Titel Shareware fällt, jedoch die achtseitige Anleitung ohne Genehmigung nicht kopiert werden darf. (br)



Anhand der Sternenkarte können Sie sich jederzeit über die Population und die Staatsform der jeweiligen Planeten informieren

Bildschirmfoto Amiga

Disk. S-133

System: MS-DOS

Captain Comic

Alles ist noch in Ordnung auf Ihrem Heimatplaneten Omsocs, tja, bis eines Tages böse Räuber kommen und die drei Schätze rauben, die den gesamten Reichtum des Planeten ausmachen. Ganz klar ein Fall für Captain Comic, den galaktischen Helden, also Sie. Ihnen wird nun die glorreiche Aufgabe übertragen, diese drei Schätze wieder in den Besitz von Omsocs zu bringen.

Besagte drei Schätze sind, wie bereits erwähnt, gestohlen und auf einem fernen Planeten namens Tambi versteckt.

Stellen Sie sich jedoch die Aufgabe nicht zu leicht vor, denn auf Ihrem Weg lauern viele Gefahren. Weichen Sie den tödlichen Kreaturen aus, oder bekämpfen Sie sie, und bewältigen Sie gefährliches Terrain; hierzu werden Ihnen einige Objekte von Nutzen sein, die Sie auf Ihrem Weg finden werden. So sind zum Beispiel Schilde recht nützlich, um Ihnen die Defensivenergie zu erhalten, sogenannte Blastola Cola erhöht Ihre Feuerkraft, um den feindlich gesinnten Aliens beizukommen, aber auch Korkenzieher erweisen sich als recht hilfreich, wenn es darum geht, Ihre Widersacher in Schach zu halten.

Stiefel, die Ihre Sprungkraft erhöhen, sollten ebenso mitgenommen werden wie Laternen, Schlüssel, oder geheimnisvolle Zauberstäbe, die zum Teleportieren benutzt werden können. Fünf Leben stehen Ihnen zur Erfüllung der Mission zur Verfügung; das hört sich im ersten Augenblick zwar recht viel an, aber bevor man erst einmal den ersten Schatz erlangt hat, bedarf es garantiert einiger Leben. Ein kleiner Wermutstropfen liegt jedoch darin, daß man erst bei einer erreichten Punktzahl von 50.000 ein Extraleben hinzuaddiert bekommt.

Mit Captain Comic präsentiert sich ein Jump&Run-Spiel auf EGA-Rechnern, das mir besonders viel Spaß bereitet hat. Man hätte ebenso gut dieses Programm als kommerzielle Software verkaufen können, da es durchaus mit teuren Produkten vergleichbar ist.

Steckbrief:

Name: Disk. S-133
Quelle: PD-Service-Lage
Preis: 4,50 DM
Voraussetzungen: IBM PC XT/AT bzw. Kompatible mit EGA-Karte

(br)



Disk. S-194

System: MS-DOS

Spiele, die die Reaktion testen

Auf dieser Diskette befinden sich fünf Reaktionsspiele für PCs mit CGA-Karte.

Bricks, eine Break-Out-Variante, die mit sechzehn Farben dargestellt wird, präsentiert sich als erstes Programm auf der S-194. Hier handelt es sich um das einzige archivierte File auf der Diskette. Dies bedeutet, daß dieses komprimierte Spiel, bevor es ablauffähig ist, dearchiviert, also entpackt werden muß. Dies stellt jedoch kein Problem dar, da die Entpackroutine auf der Diskette enthalten ist. Damit keine Probleme bei der Dearchivierung auftreten, ist auf dieser Diskette (eigentlich bei allen mir bekannten PD-Lage-Disketten, auf denen archivierte Files sind) eine Dokumentation hierzu enthalten. Somit dürften eigentlich keine Schwierigkeiten auftreten. Doch weiter zum Spiel: Bricks läßt sich nur auf PCs, die mit einer CGA-Karte ausgerüstet sind, spielen; bei EGA-Rechnern gibt's Probleme. Die Grafikdarstellung dieses Spiels hat mir nicht sonderlich gefallen, da sie in der typischen BASIC-Struktur lediglich als grobe Blockgrafik dargestellt ist.

Dragon, eine weitere Umsetzung des wohl meistprogrammierten Spiels Break-Out, ist im Gegensatz zu Bricks, sehr empfehlenswert. Die Geschichte:

Vor langer, langer Zeit in einem fernen Land lebt ein kleines junges Mädchen namens Gwendolyn. Der böse Herrscher Peter will Prinzessin Gwendolyn besitzen und schickt seinen Zauberer Merle aus, um sie zu entführen. Peter hält nun die Prinzessin in seinem Schloß, das von acht Mauern umgeben ist, gefangen. Der gute Zauberer Bruce, ein Freund Prinzessin Gwendolyns, sucht nun einen tapferen Ritter, der Gwendolyn aus den Klauen des bösen Herrschers befreien kann. An dieser Stelle beginnt Ihr Auftritt: Wie Sie sich bestimmt denken können, übernehmen Sie den Part des edlen Ritters, der, ausgerüstet mit einem magischen Schwert, die acht Mauern des Schlosses durchbrechen und die feindlichen Gegenspieler ausschalten muß. Dies geschieht durch magische Goldklumpen, die gegen die Mauern geschleudert werden und somit Löcher hineinbrechen. Jedesmal, wenn ein Goldklumpen gegen einen Teil der Mauer oder einen auftretenden Widersacher trifft, wird der Goldklumpen reflektiert und muß durch das Schwert abgewehrt werden. Fünf Goldklumpen stehen für dieses Unternehmen zur Verfügung.

Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei diesem Spiel um eine Break-Out-Variante, die mir persönlich besonders gefallen hat. Hochauflösende Grafiken machen dieses Spiel zu einem wahren Augenschmaus, und der Sound braucht sich auch nicht in den Tiefen des RAMs zu verstecken (wenn man bedenkt, daß es sich um PC-Sound handelt). Die Grafiken machen sich besonders gut auf PCs, die über eine EGA-Karte verfügen. Die Tasten, mit denen das Schwert gesteuert wird, kann sich der Spieler gleich zu Beginn des Spieles frei auswählen, und eine Highscore-Tabelle verewigt Ihre Taten auf Diskette bzw. auf der Festplatte.

Das nächste Spiel, das wir auf dieser Diskette vorfinden, ist ein Shoot'em Up namens **Killer-Bees**. Es gilt, angreifende Killerbienen durch gezielte Laserschüsse innerhalb eines Zeitlimits zu vernichten. Die Steuerung des Fadenkreuzes erfolgt per Cursortasten. Die Schwierigkeit besteht darin, daß sich das Fadenkreuz nicht genau postieren läßt, da es nicht auf einen festen Punkt fixierbar ist. Sobald man eine Cursortaste gedrückt hat, bewegt sich das Fadenkreuz in die gewünschte Richtung und läßt sich lediglich durch weiteres Drücken einer anderen Cursortaste für Bruchteile auf ein Ziel positionieren. Killer-Bees ist zwar ein relativ schwieriges Spiel, kann jedoch einige Zeit an den Rechner fesseln.

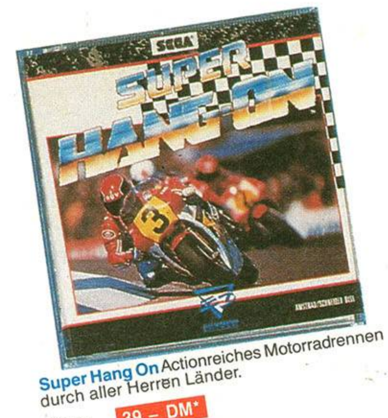
Kong heißt das nächste Spiel, mit dem wir uns kurz beschäftigen wol-

Das Beste vom aktuellen Spielemarkt für alle CPCs



Mad Balls Auf dem Planeten der Madballs ist die Hölle los. Schaffen Sie es, Ordnung in das Chaos der hüpfenden Bälle zu bringen?

Disk. 3" **49,– DM***



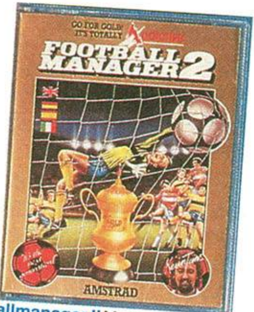
Super Hang On Actionreiches Motorradrennen durch aller Herren Länder.

Cass. **39,– DM***



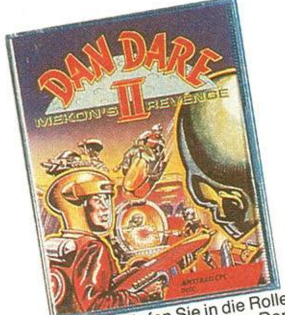
Barbarian Dringen Sie in die Labyrinthe des garstigen Zauberers ein. Ein Actionspiel mit exzellenter Grafik.

Cass. **39,– DM***



Footballmanager II Managen Sie Ihren eigenen Fußballclub. Noch besser, bunter und spielbarer als der erste Teil.

Cass. **35,– DM*** Disk. 3" **49,– DM***



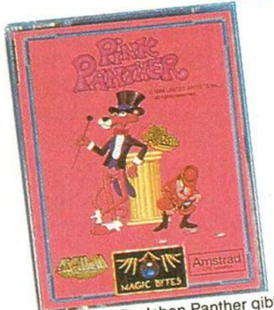
Dan Dare II Schlüpfen Sie in die Rolle des intergalaktischen Helden Dan Dare, und vereiteln Sie die finsteren Pläne.

Cass. **29,– DM*** Disk. 3" **49,– DM***



Evening Star Verwandeln Sie Ihren CPC in eine Dampflok mit Kohlentender. Ein nostalgisches Computerspiel, das den Benutzer in die Rolle eines Lokführers schlüpfen läßt.

Cass. **35,– DM***



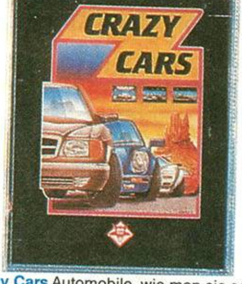
Pink Panther Paulchen Panther gibt sich die Ehre. Mit dabei: Inspektor Clousou. Ein herrliches Computerspiel in Zeichentrickmanier.

Cass. **35,– DM*** Disk. 3" **49,– DM***



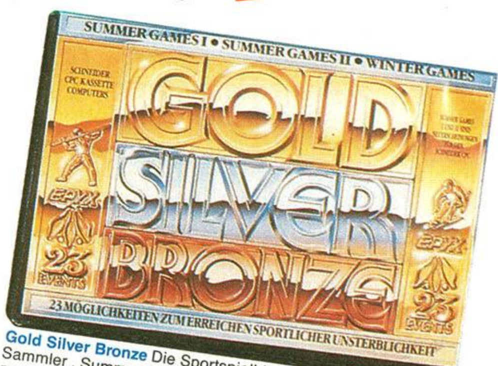
Supreme Challenge Eine Sammlung der besten und erfolgreichsten Computerspiele der letzten Monate. Fünf Spitzen Spiele: Tetris, Starglider, Elite, Sentinel, Ace 2.

Cass. **44,– DM*** Disk. 3" **59,– DM***



Crazy Cars Automobile, wie man sie sonst nur in Autosalons sieht, laden in diesem Computerspiel zu einem rasanten Autorennen ein.

Cass. **39,– DM*** Disk. 3" **49,– DM***



Gold Silver Bronze Die Sportspielhits von Epyx als preiswerter Sammler. Summer Games I, Summer Games II und Winter Games sind die Spiele, die Sie in dieser Sammlung finden..

Cass. **49,– DM*** Disk. 3" **79,– DM***



Colossus Mah Jong Ein Spiel für Denker und solche, die es werden wollen. Lassen Sie sich von einer uralten chinesischen Spielidee begeistern.



Championship Sprint Ein verrücktes Formel Eins-Rennen quer durch Ihren CPC. Komplett mit Editor für eigene Rennstrecken.

Cass. **35,– DM*** Disk. 3" **49,– DM***



Wizball Attraktives Spielgeschehen und eindrucksvolle Grafiken heben WIZBALL über durchschnittliche Produkte des Mediums hinaus.

Disk. 3" **49,– DM***



Druid II, The Enlignment Ein Druide im Kampf gegen dämonische Mächte. Ein Adventure mit komplexem Spielablauf und viel Action.

Disk. 3" **49,– DM***

SUPER SAMPLER

OHNE ABBILDUNG:

4 Soccer Simulator
Straßenfußball, Hallenfußball, Rasenfußball und ein Geschicklichkeitsspiel
Disk. 3" 49,– DM*

Flight Ace
AFT, Heathrow Air Traffic Control, Strike Force Harrier, Tomahawk, Ace, Spitfire 40
Cass. 45,– DM* Disk. 3" 65,– DM

Game Set Match 2
Steve Davis Snooker, Super Hang On, Jan Bothams, Test Match, Basket Master, Super Bowl, Track + Field, Nick Faldo Plays the Open, Championship Sprint, Winter Olympiad, Matchday II
Cass. 45,– DM* Disk. 3" 65.– DM*

Classic Games 4
3-D-Schach, Bridge, Damespiel, Backgammon
Cass. 39,– DM* Disk. 3" 54,– DM*

Ten Great Games 3
10th Frame, Firelord, Ranarama, Fighter Pilot, Leaderboard, City Slicker, Rocco, Impossaball
Cass. 45,– DM* Disk. 3" 54,– DM*

Giants
Out Run, Gauntlet, California Games, Rolling Thunder
Cass. 45,– DM* Disk. 3" 69,– DM*

The World's Greatest
Cass. 35,– DM* Disk 3" 49,– DM*

6 Computer Hits
Disk 3" 49,– DM*

10 Hit Games
Cass. 44,– DM* Disk 3" 49,– DM*

Solid Gold
Disk 3" 65,– DM*

Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellung unsere Bestellkarte!
*Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 3,– DM bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

len. Pate stand hier das berühmte Jump&Run-Spiel Donkey Kong, denn außer der Person des Bösewichts hat sich bei diesem Spiel fast gar nichts geändert (abgesehen von der langsameren Geschwindigkeit). Die Geschwindigkeit läßt sich zwar zu Spielbeginn einstellen (von eins bis fünf), jedoch verändert sich dadurch lediglich das Tempo der der Spielfigur gefährlich werdenden Objekte. Die Geschwindigkeit des Spielhelden, der die Aufgabe besitzt, ein holdes Mädchen aus den Klauen eines Bösewichts zu befreien, läßt den Spieler sogar fast vor dem Bildschirm einschlafen. Besagter Bösewicht wirft, um die ganze Geschichte etwas schwieriger zu gestalten, von Zeit zu Zeit mit diversen Objekten, die, so sie den Helden berühren, ihn sofort töten. Wäre nicht die unheimlich langsame Geschwindigkeit, mit der sich dieses Spiel präsentiert, könnte man sogar Gefallen daran finden.
Flipperfreunde aufgepaßt, denn auf dieser Diskette ist auch ein Flipper mit Namen **Metapin** vorhanden. Hier handelt es sich jedoch nicht um den klugen Delphin aus dem Fernsehen, sondern um jene Maschinen, die in den Spielhöllen jede Menge Geld einbringen. Mit Metapin braucht man also kein Geld mehr in die Spielhöllen zu tragen, um dieses Spiel absolvieren zu können. Bis zu vier Spieler können hier ihr Können beweisen und Turniere austragen oder um "Runden" spielen. Alles in allem ein gelungenes Spiel, wenn auch ein wenig schnell, das jede Menge Spaß bereiten kann.

Steckbrief

Name: Disk. S-194
Quelle: PD-Service-Lage
Preis: 4,50 DM
Voraussetzung: IBM PC bzw. Kompatible mit CGA-Karte

(br)

Digital Marketing Nr.02

System: C-64

Eine kunterbunte Werkzeugkiste

Aus dieser Diskette läßt sich wieder einmal ersehen, welch hohen Stellenwert PD-Utilities in der freien Marktwirtschaft einnehmen. Ein Virus-Killer entzückt den C-64-Besitzer, der sich mehr und mehr mit den immer größer werdenden Virusproblemen auseinanderzusetzen hat, denn dieses Programm spürt fast alle Viren auf und entfernt sie auf Nimmerwiedersehen.
Zudem befindet sich ein SpeedDOS-Copy auf der Disk, für das ein fast überall erhältliches Parallelkabel erforderlich ist. Es kopiert eine Diskette in sage und schreibe nur 30 Sekunden mit "Verify" und verfügt über weitere Befehle wie z.B. "Catalog".



Das Programm "Nolist 64" versieht alle Programme mit einem recht passablen Listschutz. Nachdem das zu bearbeitende Programm durch "Nolist" geladen wurde, wird es nun mit einem Listschutz abgesaved.
Ein weiteres sehr nützliches Programm ist "Memorychange". Hiermit kann man die Startadresse eines Programmes und zugleich den Namen ändern.
Damit die Spielefreaks nicht zu kurz kommen, wurde für sie ein Trainermaker auf der Diskette installiert. Hiermit lassen sich Kollisionen zwischen Sprite-Sprite und Sprite-Backgrounds ausschalten.
Durch Sprite-Interplace kann man ausgezeichnete Sprites erstellen, die mehrfarbig ausgearbeitet werden können. Ein übersichtliches Punktraster vereinfacht das Entwerfen, zumal noch eine Abbildung des gerade entstehenden Sprites in Orginalgröße vorliegt.
Mit "Voicemonitor" lassen sich mehr oder weniger professionelle Musikstücke realisieren. Mit Bass, Schlagzeug und Geräuscheffekten sind alle Voraussetzungen für ein alles enthaltendes Musikstück gegeben. Sowohl Oktaven als auch Geschwindigkeit und andere Charakteristika lassen sich problemlos einstellen. Die Noteneingabe erfolgt über einen Monitorscreen, bei dem die Effekte direkt eingegeben werden können. Des weiteren befinden sich einige mehr schlechte als rechte Packer auf der Diskette. Sie sind leider zu langsam und packen zu wenig, deshalb wollen wir nicht genauer auf sie eingehen.

Auf der Rückseite der Diskette befindet sich ein Demomaker, mit dem man Scrolling, Sprites und Text kombinieren kann. Er besticht besonders durch ein weiches und variables Scrolling, verschiedene Zeichensätze und gute Sounds. Einige gute Intromaker und Demos unterstreichen den positiven Eindruck, der für wenig Geld erhältlichen Diskette.

Diese Diskette ist aufgrund ihrer Vielzahl an Programmen, der überaus guten Qualität und dem geringen Preis von nur 5,- DM wärmstens zu empfehlen. Das einzig Negative sind die nicht vorhandenen Gebrauchsanweisungen, da man sich sehr lange mit den einzelnen Programmen befassen muß, um alle Funktionen herauszufinden.

Steckbrief

Name: DM Nr. 02
Quelle: Digital Marketing
Preis: 5,- DM

(Jürgen Seibel/Robert Marz/br)

Intersoft PD Nr.30

System: Atari ST

Utilities en masse

Auf dieser PD-Disk aus dem Intersoft-Versand befinden sich eine ganze Menge nützlicher Utilities und anderer Programme. Da wäre neben einer RAM-Disk ein Speicher-Tester, das Programm Eliza, Druckerdateien für First-Word-Plus und einem Diskcopy auch noch ein CAD-Programm, mit dem man relativ einfach 3D-Grafiken erstellen kann. Dann wäre da noch ein Schachprogramm und ein Packer. Wir wollen uns die einzelnen Programme einmal näher anschauen.

Im Autoordner befindet sich eine RAM-Disk, welche leider nur ein Programm und kein Accessory ist. Dies hat den Nachteil, daß, wenn sie nicht im Autoordner steht, sie nicht selb-

ständig geladen wird, sondern von Hand nachgeladen werden muß. Wird die RAM-Disk geladen, meldet sie sich mit der Frage, wieviel Speicherplatz sie reservieren soll. Will man keine RAM-Disk haben, so gibt man einfach eine Null ein; sie schaltet sich dadurch automatisch ab. Nach einem Druck auf die Return-Taste erscheint dann das gewohnte Desktop, allerdings mit einem Diskettenstationssymbol mehr, das die Bezeichnung Harddisk trägt. Das Ablegen von Daten in einer RAM-Disk geht natürlich wesentlich schneller als das Abspeichern auf Diskette. Wäre wohl noch zu erwähnen, daß diese Disk leider nicht resetfest ist, so daß alle Daten bei einem Reset verloren gehen.

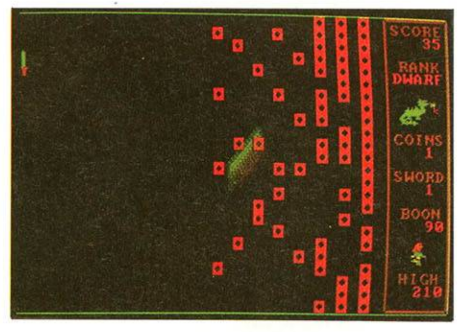
Das nächste Utility auf dieser Diskette wären dann die Drucker-Codes für First Word Plus. Diese Codes sind hier für fast alle gängigen Druckertypen vorhanden.

Mit dem Programm Mini-CAD kann man 3D-Grafiken komfortabel erstellen. Es würde den Rahmen dieser Review sprengen, auf die einzelnen Menüpunkte des Programms einzugehen. Mini-CAD ist ein Programm, das man sich auf jeden Fall einmal ansehen sollte.

Des weiteren wäre da noch ein Schachprogramm mit einem relativ starken Computer als Gegner. Mit diesem Programm kann man sich schon einige vergnügliche Stunden bereiten.

Weiterhin ist ein Packer zu erwähnen, mit dem man Programme und Dateien komprimieren, also "zusammenquetschen" kann. Sie werden somit wesentlich kürzer (bis zu 16%), daher lassen sich wesentlich mehr Programme auf einer Diskette unterbringen. Die Sache hat allerdings auch einen kleinen Haken. Man muß nämlich vor dem nächsten Verwenden der Datei diese durch den ebenfalls vorhandenen Entpacker laufen lassen, damit sie im Speicher wieder ihre Orginalform haben. Trotzdem ist dieses Programm sehr nützlich, wenn man unter Platzangst auf seinen Disketten oder seiner Festplatte leidet.

Als nächstes befindet sich das Programm Eliza auf der Diskette. Es war eines der ersten Programme zum Thema Künstliche Intelligenz und hat als solches auch schon einige Jährchen auf dem Buckel. Ursprünglich wurde es im Jahre 1978 in den USA entwickelt und sollte eine mechanische Psychologin darstellen. Man kann mit Eliza mehr oder weniger intelligente Gespräche in englischer Sprache führen. Das Programm zerlegt ihre Eingaben in einzelne Wörter, aus denen es sich dann einen Schlüsselbegriff heraussucht, den das Programm erkennt. Mit diesem Schlüsselbegriff verbindet es dann eine Antwort, die Eliza dann auf dem Bildschirm ausgibt. Mitunter kann bei diesem Programm die Illusion aufkommen, man spräche mit einem wirklich intelligenten Programm und nicht mit einer Software, die lediglich ein paar Bytes lang ist. Auch mit Eliza kann man einige Zeit vor dem Computer verbringen. Man sollte sich den



Aufbau einmal genauer anschauen, er ist wirklich interessant. Auf der Diskette folgt nun ein Memory-Test für den Atari ST. Mit diesem Programm kann man seinen Speicher einmal so richtig durchchecken lassen. Das Programm schreibt Bytes, Words und Longwords in den gesamten Arbeitsspeicher und liest diese dann auch wieder aus. Anschließend gibt es die Anzahl der dabei entdeckten Fehler an. Das Gleiche macht es auch mit dem jeweiligen Bildschirmspeicher. Mit diesem Programm steht dem Atari-Benutzer ein Werkzeug zur Verfügung, mit dem er seinen Computerspeicher einmal so richtig durchforsten kann.

Das nächste Programm auf der Diskette nennt sich Procopy. Hier sagt der Name wohl schon alles: Es handelt sich um ein Kopierprogramm, das ganze Disketten kopiert. Verschiedene Parameter können hier eingestellt werden. Neben den üblichen Einstellungen existiert auch noch eine Analysefunktion. Damit kann der Benutzer die einzelnen Tracks untersuchen lassen, bevor sie dann, genau dieser Analyse entsprechend, wieder abgespeichert werden. Daß dies natürlich etwas länger dauert, ist verständlich; aber einige Kopierschutzmechanismen für Sicherheitskopien von geschützten Disks lassen sich auf diese Art und Weise umgehen. Auf der Intersoft-Diskette Nr. 30 befinden sich zwei Accessories, die noch erwähnenswert sind. Das eine nennt sich Free-RAM-Size und ermittelt bei Aufruf den aktuell zur Verfügung stehenden Speicherplatz. Ein kleines, aber durchaus feines Accessory. Das zweite Werkzeug beherbergt gleich mehrere Funktionen auf einmal. Es nennt sich (Bitte nicht lachen!) "Land der Utilities". Mit "Land der Utilities" kann man Disketten formatieren oder feststellen, wieviel Bytes auf einer Diskette belegt und wieviel noch frei verfügbar sind. Das Formatieren geht im übrigen wesentlich schneller als über das normale Desktop. Als nächstes enthält dieses Accessory eine Star-Gemini-10X-Druckeranpassung. Außerdem läßt sich damit ein Hardcopy aller Parameter durchführen.

Als vorletztes File befindet sich auf der Diskette ein kleines Programmchen mit dem Namen Set Time. Hiermit kann man ganz einfach das Datum und die Uhrzeit einstellen.

Schließlich befindet sich hier noch ein speicherresidentes, kleines und lustiges Programmchen, das unter dem Namen Virus auf dem Datenträger zu finden ist. - Keine Angst, es ist kein bösartiger Virus, der sich an andere Dateien hängt und diese mehr oder weniger langsam zerstört, nein, er zeichnet lediglich kleine Figuren auf den Bildschirm und beeinflußt den Ablauf des Geschehens nicht weiter. Fast alle Programme laufen, während sich Virus im Speicher befindet, einige schalten ihn aus. Unser Virus ist allerdings schon resetfest, so daß er nur durch das Ausschalten des Computers aus dem Speicher zu vertreiben ist.

Alles in allem ist diese Public-Domain-Diskette ein Softwareprodukt, das man sich unbedingt besorgen sollte, egal ob über den Intersoft-Versand oder auf anderen Wegen; Public-Domain-Software ist ja schließlich frei kopierbar. Diese Diskette ist eine derjenigen, die wirklich ein paar Perlen enthalten, die die Anschaffung wirklich lohnen.

Steckbrief

Name: Intersoft Nr. 30
Rubrik: Utilities
Preis: 9,50 DM
Besonderheiten: Läuft in geringer und mittlerer Auflösung.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)

Public Domain

Eine kleine Übersicht über die Vertreiber von Public Domain, Free- und Shareware sowie Prüf-vor-Kauf-Programmen

(wie immer ohne Anspruch auf Vollständigkeit)

COMPUTER SOLUTIONS
Rosenbuschstr. 2
8000 München 22
Tel.: 089/295976
System: PC

DIGITAL MARKETING
D. MÜCKTER
Krefelder Str. 16
5142 Hückelhoven-Baal
Tel.: 02435/2086,428, oder 1295
System: C64, AMIGA

FsKS LUDWIG
Riedstr. 28
7812 Bad Krotzingen
Tel.: 0 76 33/16 99 4
System: C64, Amiga, Atari ST

HIESKE, DIETER
Schillerstr. 36
6700 Ludwigshafen
Tel.: 0621/673105
System: AMIGA

INTERSOFT
Nohlstr. 76
4200 Oberhausen 1
Tel.: 0208/809014
System: ATARI, PC

KE-SOFT KEMAL EZCAN
Frankenstr. 24
6457 Maintal 4
Tel.: 6181/87 53 9
System: ATARI XL/XE

KIRSCHBAUM MEDIENBERATUNG
Schubertstr. 3
4320 Hattingen
Tel.: 02324/82249
System: AMIGA

KOTULLA, MARTIN
Grabbestr. 9
8500 Nürnberg 90
Tel.: 0911/303333
System: C128, CPC, JOYCE

MAXON COMPUTER GMBH
Industriestr. 26
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481811
System: ATARI ST, Amiga

OSSOWSKI, STEFAN
Veronikastr. 33
4300 Essen 1
Tel.: 0201/788778
System: AMIGA

PD-SERVICE-LAGE, BERND SCHULZ
Hasselstr. 38
4937 Lage/Lippe
Tel.: 05232/66912
System: PC

REDYSOFT SOFTWARE GMBH
Postfach 1261
8150 Holzkirchen
Tel.: 08024/8131
System: PC

SOFT MAIL AG
ehemals Ecosoft Economy Software AG)
Postfach 30 ,7701 Büsingen,
Tel.: 07734/2742
System: PC, MAC, AMIGA, ATARI, C64/128, APPLE II

WOLF Computertechnik
Deipe Stegge 187
4420 Coesfeld
Tel.: 02541/2874
System: AMIGA

PETER RAUSCHERS COMPUTERSHOP
A-1100 Wien
Weldengasse 41
Tel.: 0222/62 15 35
System: Amiga

AudioWorx

Hersteller: Markt&Technik
System: Amiga
Preis: 49 DM



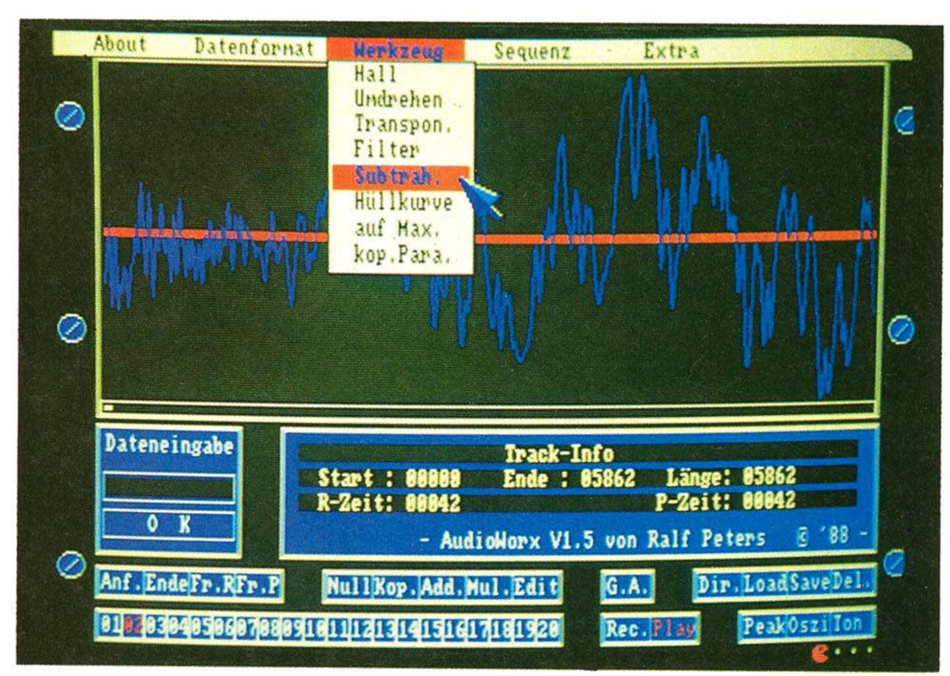
Samplen will gelernt sein

Daß der Amiga auf dem professionellen Heimcomputersektor eine, ja wenn nicht sogar die Musikmaschine ist, braucht man ja eigentlich niemandem mehr zu erzählen, Soundchip PAULA zeigt es den Kritikern immer wieder, was aus ihm herauszuholen ist. Nun gibt es verschiedene Arten, gute Sounds aus Commodores Wunderkiste hervorzuzaubern, eine der interessantesten Anwendungen ist und bleibt das 'Samplen' (für Lehrer: sämmpeln).

Wir entnehmen eine Probe - let's sample

Bevor wir zum Programm kommen, hier ein paar Vorworte zum Sam..., zu der Tätigkeit, die wir mit diesem Programm ausführen wollen:

Das Wort 'Sample' kommt, wie kann es in der Computerszene anders sein, aus dem Englischen und bedeutet in etwa 'aus einem Ganzen etwas entnehmen', so kann man auch das Entnehmen einer Probe als Sample umschreiben, wie es auch im beigelegten Handbuch so schön heißt. Was bedeutet aber nun diese Entnahme in bezug auf Amiga und Musik? Nun, eigentlich ganz einfach folgendes: Wir nehmen uns eine Signalquelle (Keyboard, Radio, CD, Musikinstrument mit Tonabnehmer, wozu auch ein Mikrofon gehört) und verbinden sie mit dem Computer. Halt, nicht ganz so einfach! Wir brauchen noch einen Sampler, ein Gerät, welches die analogen Signale der Quellen in entsprechende digitale Signale umformt. Wenn wir den Amiga direkt mit den Signalen malträtieren, kommt im günstigsten Fall ein rotblinkender Guru heraus, im ungünstigsten Fall freut sich der Reparaturdienst. Diese Sampler gibt es inzwischen schon zuhauf, hier kann sich jeder nach seinem Geschmack bedienen.



Bildschirmfoto Amiga

Was jetzt noch gebraucht wird, um mit den Signalen auch etwas anfangen zu können, ist ein gutes Sample-Programm, und hier sind wir wieder beim Thema angelangt – bei AudioWorx.

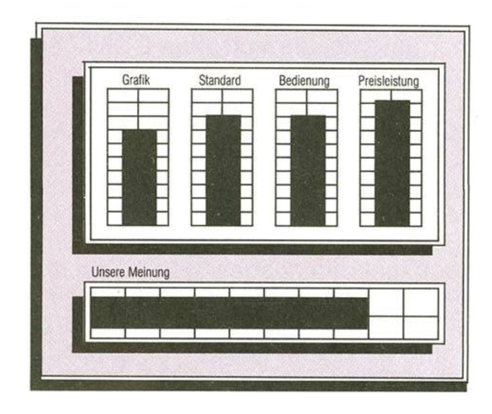
Vom Tonabnehmer zum Computer

AudioWorx meldet sich nach dem Booten von der Diskette mit einem gemischten Text-/Grafikbildschirm. Der untere Teil steht den Eingaben, die vom Anwender gemacht werden, zur Verfügung, der obere Teil zeigt grafisch das an, was hinterher als Endergebnis vorliegt.

Der AudioWorx-Anwender findet neben einem Track-Infofenster noch ein Dateneingabefenster sowie diverse Einstellmöglichkeiten zum Samplen. Das beigelegte Handbuch erklärt dabei recht ausführlich, worauf bei der Handhabung des Programmes geachtet werden muß, auch wird auf die Grundlagen des Digitalisierens von Musik oder Sprache eingegangen. Wie schon gesagt, ist das wichtigste beim Betrieb von AudioWorx das Vorhandensein eines Samplers, also eines Hardwarezusatzes. Diese werden zur Zeit schon recht günstig von verschiedenen Händlern angeboten. Der Rest der Installation gestaltet sich recht einfach: Tonquelle mit Sampler verbinden, Sampler mit Amiga verbinden und Programm starten (wobei man das Verbinden, wie schon bemerkt, nur bei ausgeschalteten Geräten vornehmen sollte, der Reparaturdienst würde sich sonst freuen...).

Das Programm selbst wird über die Maus, die Eingaben über einige Tastenkombinationen gesteuert. Die Signalquelle kann unter Umständen zu schwach sein, um dem Sampler genügend 'Saft' zu liefern. Bei diesem Problem hilft bei 'normalen' Anwendungen meistens ein Peakmeter, welches die Spitzenwerte eines Signals optisch anzeigt. AudioWorx läßt dabei den Anwender nicht im Stich: Neben einem grafischen Peakmeter gibt es noch die Möglichkeit, sich die Tonfrequenzen im Oszilloskop-Verfahren auf dem Monitor anzusehen oder über eine Mithörkontrolle auszupegeln.

Nachdem man auf diese Weise alle Vorarbeiten erledigt hat, kann es jetzt endlich mit der 'Studioarbeit' beginnen. Zuerst muß man nun festlegen, wieviel Speicherplatz für das Sample benötigt wird. Hierbei kommt man um ein bißchen Hirnakrobatik nicht herum, denn bevor der erste Soundtrack vom (Bit-) Band läuft, sollte man sich über die Struktur des zu erstellenden Samples kundig machen. AudioWorx stellt die Abspeicherung der Samples mittels eines imaginären Tonbandes dar, welches sich in einzelne Blöcke aufteilt, wobei ein Block 20 Byte beinhaltet. Halt, nicht aufhören mit dem Lesen, wir sind noch nicht fertig. Die so erstellten Blöcke können aneinan-



dergereiht werden und sind von Null an durchnumeriert. Diese Blöcke werden durch Eingabe von Startblock, Endblock, Aufnahme- und Abspielgeschwindigkeit zu Tracks zusammengefaßt, während diese wieder zu Sequenzen zusammengestellt werden können.

Das Ganze hört sich natürlich viel komplizierter an, als es in Wirklichkeit ist. Das Verständnis ist schnell da, dank des beigelegten Handbuches, so daß man als AudioWorxler ziemlich kurzfristig zum Studiofreak heranwächst.

So, angeschaltet und verbunden ist alles, gelernt haben wir alles, es steht der weiteren Aktion also nichts mehr im Wege. Begeben wir uns also zum Aufzeichnen und Abspielen.

Darf's ein Samplechen mehr sein?



In unserem Falle war es ein Keyboard, welches die Ehre hatte, sich als Speicherbestandteil wiederzuhören. Beim Eingeben der Tracklänge sollte man nicht zu knauserig sein, Werte unter 100 werden vom Programm als zu kurz abgetan und nicht abgespielt, sie müssen innerhalb anderer Tracks eingebunden sein.

Für erste Versuche reicht eine Tracklänge von 10000, dies entspricht ungefähr neun Sekunden abspielbarem Sound unter normaler Abspielzeit.

Nach Anklicken der Funktion 'REC' hat man erst einmal die Möglichkeit, den Sound vorzuhören, bevor man ihn auf den Sampler losläßt. Nach nochmaligem Anklicken des Feldes findet nun die Aufnahme tatsächlich statt, dabei blendet sich allerdings der Bildschirm aus. Ist das Trackende erreicht, blendet sich der Bildschirm wieder ein, und das Sample steht zur weiteren Verarbeitung bereit. Hierbei können nun einzelne Tracks kopiert, gelöscht oder mit Parametern verändert werden. In der Menüleiste stehen auch noch Möglichkeiten wie Hall, Veränderung der Hüllkurve und andere Manipulationen zur Verfügung, die das Arbeiten, Probieren und Experimentieren mit AudioWorx zum reinen Vergnügen machen.

Sounds it good?

Yes, it sounds sehr good.

AudioWorx ist zwar kein optimales Studioprogramm, die mitgelieferten Funktionen erlauben es jedoch, mit AudioWorx fast profihafte Samples hinzubekommen. Der Preis von 49 DM ist dabei voll gerechtfertigt. Und, hier sei es noch einmal gesagt, auch das mitgelieferte Handbuch reicht aus, selbst einem Anfänger das Samplen schmackhaft zu machen, da es auch auf den Disketten ein paar Beispiele zum Ausprobieren gibt.

(Jürgen Borngießer/br)

Sonix Hitkiste



Hersteller: Markt&Technik
Systen: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: 49 DM

Let's Play Music, Amiga

SONIX ist eines der bekanntesten, wenn nicht sogar das bekannteste Musik- und Kompositionsprogramm für den Amiga. Durch die Vielzahl der Instrumente, die sich unter SONIX erzeugen lassen, darunter auch digitalisierte 'echte' Instrumente, bietet SONIX Sounds in Reinkultur. Diese Tatsache hat sich Markt&Technik zunutze gemacht und unter dem Label der Zeitschrift Amiga die 'SONIX Hitkiste' herausgebracht. Hören wir doch mal rein. Insgesamt 13 Titel findet der Käufer auf zwei 3,5"-Disketten verteilt. Schon die Titel der Kompositionen lassen einiges erahnen:

Trance, Ripley, Motor, I'm sorry, Dream-Machine, Island in the sea, I'm afraid, Bristol, Shanghai, Ladies, Lost Dreams, 1988, Nothing is reality –

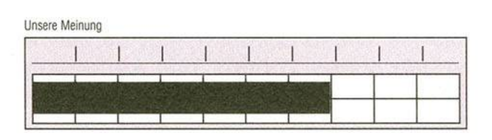


Dabei handelt es sich bei diesen Stücken um auf SONIX komponierte Songs, deren Instrumente fast alle digitalisiert von Synthesizern oder CD-Playern übernommen worden sind. Die Palette reicht von spannenden Rhythmen bis hin zu einschmeichelnden, langsamen Liedern zum Träumen (vom Amiga und SONIX, versteht sich).

Aber nicht nur die Musikstücke sind super; sehr gut ist auch, daß alle Instrumente einzeln auf Diskette enthalten sind, und sich somit in Eigenkompositionen einsetzen lassen.

SONIX zeigt allein schon als Programm, zu welchen Leistungen PAULA, der Soundchip, fähig ist. Die SONIX-Hitkiste jedoch bringt es an den Tag, warum man den Amiga nicht umsonst als Soundwunder bezeichnet. Natürlich wird jeder 'sein' Lieblingsstück auf den Disketten finden, jedoch ist eines gewiß: Die Hitkiste ist jedem zu empfehlen, der nicht nur gerne Musik hört, sondern auch gerne selbst komponiert.

(Jürgen Borngießer/br)



C.O.P.-Shocker

Hersteller: Digital Marketing
System: C-64
Testversion: C-64
Preis: DM 29,90



Bildschirmfoto C-64

Schützen Sie Ihre Programme mit dem C.O.P.-Shocker, ein benutzerfreundliches Menü macht's leicht

Hacker im NASA-Computer,....



Vor kurzer Zeit sorgten deutsche Hacker für Schlagzeilen: gelang es ihnen doch, in wichtige Datensysteme einzudringen. Dies allein wäre ja noch nicht einmal so tragisch gewesen, wenn sie die überaus geheimen Daten aus den Rechenzentren nicht dem sowjetischen Geheimdienst KGB zugeschanzt hätten.

Von Hannover aus schlichen sich die Computerfreaks in das Datennetz der Bundespost ein. Hier suchten sie zunächst einen Großrechner, den sie nach klassischer Hackermanier unter ihre Kontrolle brachten. Sie drangen in das Rechenzentrum von Bremen ein und benutzten dessen Computer als Operationsbasis. Dieser Computer diente als Sprungnetz in die streng vertraulichen Datensysteme von IBM, der NASA, des Kernforschungszentrums Cern und weiterer. Erschreckend! Wenn es Hackern schon gelingt, in den NASA-Computer einzudringen, wie soll man dann erst seine eigenen Daten schützen?

....aber nicht im C-64

Kein Problem meint Digital Marketing, deren Programmierer das Programm C.O.P.-Shocker entwickelten. Es handelt sich hierbei um ein Programm, das Programmfiles vor den Klauen Dritter schützt. Der Schutz erfolgt über eine Passwortkombination des jeweiligen Programms. Zudem wird das Directory verschlüsselt, so daß auch eine Erkennung des Programms verhindert wird. Selbst wenn Sie ein Profi in Assembler-Programmierung sein sollten, gelingt es Ihnen bestimmt nicht, ein Programm, welches mit C.O.P.-Shocker codiert wurde, zu entschlüsseln. Das Passwort wird nicht direkt abgefragt, sondern die Hex-Bytes des Passwortes werden als Codierfrequenz verwendet.

Über 280 Milliarden Möglichkeiten

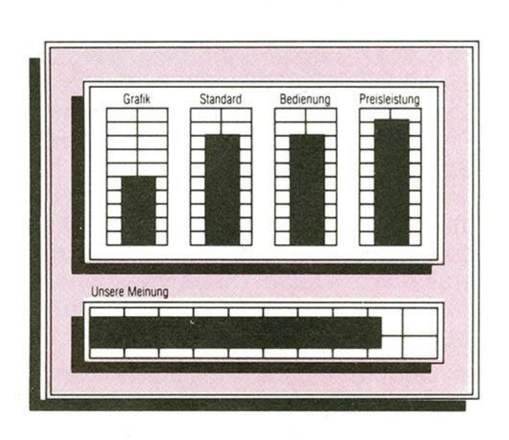
Es gibt nach der Wahrscheinlichkeitsrechnung 282.429.538.000 Passwortmöglichkeiten, so daß der 64er beim Abfragen aller Möglichkeiten ungefähr 35000 Jahre benötigen würde. Der schnellste Rechner der Welt (MarkII) bräuchte dazu drei bis vier Monate. Nach dem Starten des Programmes kann man einen Schnellader mit achtfacher Geschwindigkeit aktivieren. Dann muß zwischen C.O.P.-Shocker und Install-Menü gewählt werden. Im Install-Menü wird man aufgefordert, drei Zeichen einzugeben, die später vor dem eigentlichen Passwort abgefragt werden. Die drei Zeichen können jeweils ein Wort sein, das dann als Zeichen angesehen wird. Sollte man jedoch die drei Zeichen vergessen, gelangt man nicht einmal in die Passwortabfrage. Im C.O.P.-Shocker-Menü stehen Ihnen vier Auswahlpunkte zur Verfügung.

Der erste Punkt wäre ein schnelles Auflisten der Directoryeinträge. Im zweiten können Diskettenbefehle wie zum Beispiel Validieren, Initialisieren, Formatieren oder Scratchen durchgeführt werden. Der dritte Menüpunkt heißt 'Parameter ändern'. Hier kann das Passwort eingegeben und verändert werden, das in Zukunft beim Einladen von C.O.P.-geschockten Programmen abgefragt wird.



Bildschirmfoto C-64

Im Menü "Programme bearbeiten" stehen dem Benutzer viele nützliche Dinge zur Verfügung, die den Umgang mit Disketten vereinfachen



Und nun kommen wir zum umfangreichsten und interessantesten Menüpunkt. Nach dem Aufrufen dieses Punktes wird das Inhaltsverzeichnis direkt eingelesen. Die einzelnen Files werden genauestens definiert. So erfährt man die Programmlänge, den Typ und die Spur mit dem dazugehörigen Sektor. In diesem Menü können Files decodiert werden. Das heißt, daß geschützte Files entschützt werden. Was decodiert werden kann, kann auch codiert werden, sagte einmal ein bedeutender Mann und sprach recht. Beim Codieren gibt es zwei Möglichkeiten. Bei der ersten Variante wird das File einfach verschlüsselt, es muß also schon vor dem Ladevorgang das Passwort eingegeben werden. Die zweite Möglichkeit ist das Codieren mit Vorspann. Das bedeutet, daß man das Programm vom BASIC aus direkt einladen kann und erst nach Beendigung des Ladevorgangs das Passwort eingeben muß. Die zu schützenden Files können im Directory markiert werden, um dann später auf eine leere Diskette mit Passwort kopiert zu werden. Beim Kopieren werden die kopierten Blöcke, die Spur, der Sektor und die Kopierzeit angegeben, so daß der Kopiervorgang genauestens überwacht wird. Sollte der Kopiervorgang aufgrund eines Lese- bzw. Schreibfehlers nicht auf Anhieb gelingen, besteht die Möglichkeit, durch die üblichen Diskettenbefehle die Fehler auszuradieren. Doch Vorsicht ist geboten: Sollte man den Befehl Validate durchführen, und es sind nur C.O.P.-geschützte Programme auf der Diskette, so meldet sich das Directory mit '664 Blocks free' wieder.

Noch ein nützlicher Tip an die NASA: Entweder steigt Ihr auf den 64er um, oder Ihr fragt mal bei Digital Marketing nach, ob man den C.O.P.-Shocker auf Euren Rechner umschreibt.

Fazit

Für Leute, die ihre Daten möglichst sicher vor dem Mißbrauch durch Unbefugte schützen wollen, ist C.O.P.-Shocker geradezu ideal. Es wird wohl eines der zur Zeit cleversten Sicherheitssyteme sein, wenn man nur an die Passwortmöglichkeiten denkt. Zudem steht Ihnen noch ein komfortables Filecopy-Programm zur Verfügung, das mit Duplikator zu vergleichen wäre.

Auf der B-Seite der Diskette befinden sich Demos über Produkte von Digital Marketing, die unter die Public Domain fallen, also frei kopierbar sind und ruhigen Gewissens weitergegeben werden dürfen. Zudem findet sich der "geshockte" Source-Code des C.O.P.-Shockers auf dieser Diskettenseite, was zeigt, wie überzeugt die Firma Digital Marketing doch von ihrem Produkt ist. Wir waren es übrigens auch, denn selbst nach einigen Stunden harter Arbeit mit Hilfe diverser Utilities war es uns schier unmöglich, ohne das Passwort an den Source-Code zu kommen. Mit diesem Programm braucht kein C-64-User mehr Angst vor Programmdieben zu haben.

(Jürgen Seibel/Robert Marz/br)

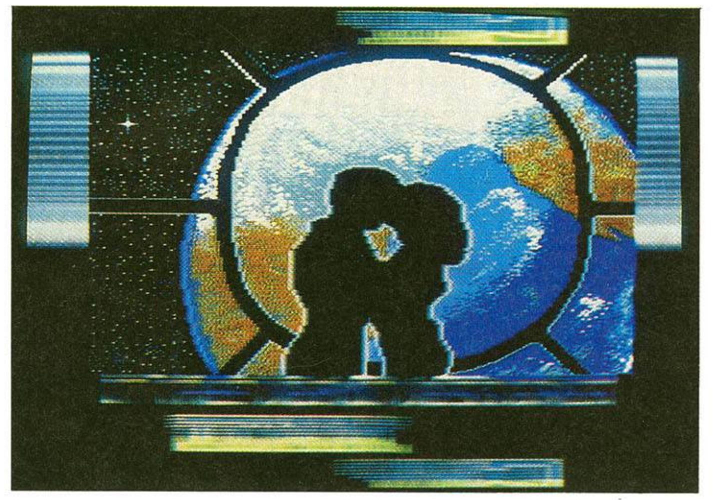
Demo-Maker-de-Luxe-Erweiterung

Hersteller: Digital Marketing
System: C-64
Preis: DM 14,90
Testversion: C-64

Demo-Maker als Show-Master

Nach dem Demo Maker de Luxe brachte die Firma Digital Marketing nun die Erweiterung dazu heraus. Sie eröffnet dem Benutzer die Möglichkeit, aus verschiedenen Demo-Programmen eine komplette Demo-Show zu gestalten. Jedoch sind für das Arbeiten mit der Erweiterung Demos notwendig, die mit Demo Maker de Luxe erstellt wurden. So muß zuerst das erstellte Demo dekompaktiert werden, damit es arbeitsbereit ist.

Im Hauptmenü kann als erster Menüpunkt der Scrolltext nach Länge und Schriftgröße geändert und neu abgespeichert werden. In den Menüpunkten zwei und drei können neue Zeichensätze und Musikstücke eingeladen werden, die für die Demo-Show interessant sind. Die Musikstücke lassen sich jedoch einfach mit einem gebräuchlichen Soundmonitor erstellen, so daß der Benutzer eigene Kreativität walten lassen kann. Durch den Menüpunkt vier kann nun endlich die Demo-Show kreiert werden. Hier muß man den Dateinamen des nachzuladenden Programms und die Startadresse eingegeben. Dann wird man noch nach der Korrektheit der Operationen gefragt, und schließlich kann die Show beginnen.

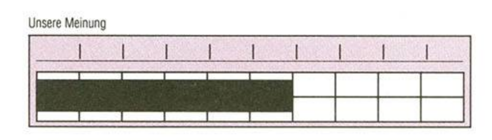


Bildschirmfoto: C-64

Fazit

Wer Demo Maker de Luxe besitzt, findet in der Erweiterung eine sinnvolle Ergänzung. Die bei Demo Maker de Luxe etwas zu kurz geratene Eingabe faßt bei der Erweiterung keinen Fuß, denn hier kann schon fast ein Roman von 2000 Zeichen eingegeben werden. Auch die Musikvielfalt ist eine gelungene Erneuerung, da man endlich auch längere und abwechslungsreiche Stücke in seine Demos einbauen kann.

(Jürgen Seibel/Robert Marz/br)





Impressum

Herausgeber
Christian Widuch
Chefredakteur
Heinrich Stiller
Stellvertretender Chefredakteur
Markus Matejka
Redaktionsleiter
Stefan Ritter
Redaktion
Bernhard Rinke (br), Robin Goldmann (rg)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe
Joachim Freiburg, Robert Marz, Jürgen Seibel, Wolfgang Fröde, Hans-Werner Fromme, Jürgen Borngießer, Antje Hink, Marco Wittich, Bernhard Zarnegin, Mark Matthia
Schlußredaktion
Renate Köberich, Vera Brinkmann
Redaktionsassistenz
Anke Kerstan (ke), Susanne Eska
Produktionsleitung
Gerd Köberich, Helmut Skoupy
Satz
Claudia Küllmer, Silvia Führer, Martina Siebert, Gabriela Joseph, Marcus Geppert, Heidemarie Kohlhaas
Layout
Yvonne Hendricks, Patricia Reifenhausen, Michael Grebenstein
Reprografie und Gestaltung
Margarete Schenk, Manuela Eska, Dieter Schnobl, Silvia Erbrich, Andrea Gundlach
Werbegrafik
Mohamed Hawa, Petra Biehl
Titelbild
Copyright Magic Bytes
Illustration
Heinrich Stiller
Comic
Reinhard Alff, Peter Schaaff
Fotografie
Christian Heckmann, Klaus Jatho
Bildarchiv
Heike Meister
Lektorat und Endredaktion
Susanne Mias, Dagmar Wilhelm
Anzeigenverkaufsleitung
Wolfgang Schnell
Anzeigenverkauf
DMV-Verlagsbüro München
Zaunkönigweg 2c,
8000 München 82,
Telefon: (0 89) 4 39 10 87,
Telefax: (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig, Monika Schöbel, Jens Dhein
Anzeigenverwaltung und Disposition
Andrea Giese, Karina Ehrlich
Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.1 vom 01.01.89.
Anschrift Verlag/Redaktion »JOYSTICK«
DMV Daten und Medien Verlag
Widuch GmbH & Co. KG
Fuldaer Straße 6, 3440 Eschwege,
Telefon: (05651) 80 09–0 * Telefax: 05651–80 09–33
Vertrieb
VERLAGSUNION
ERICH PABEL–ARTHUR MOEWIG KG (VPM)
Friedrich-Bergius-Straße 20
Postfach 5707
6200 Wiesbaden
Druck
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg
Bezugspreise
Einzelpreis DM 6,50/sfr 6,50/ ÖS 52,–
Abonnementpreise
Die Preise verstehen sich grundsätzlich einschließlich Porto und Verpackung.
Inland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 64,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 32,–
Europäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 90,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 45,–
Außereuropäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 120,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 60,–
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M: Kto.-Nr.: 23043–608
Raiffeisenbank Eschwege: BLZ: 522 603 85,
Kto.-Nr.: 2457008
Die Abonnementbestellung kann innerhalb einer Woche nach Auftrag beim DMV-Verlag, Postfach 250, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist reicht der Poststempel. Das Abonnement verlängert sich automatisch um 6 bzw. 12 Ausgaben, wenn es nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf beim Verlag schriftlich gekündigt wird.

Spielen Sie gerne?

Lieben Sie es, stundenlang in Fantasiewelten und fantastischen Szenarien zu versinken?

Lieben Sie es, unbekannte Welten zu erkunden und sie zu kartografieren?

Mögen Sie es, in unterirdischen Verliesen oder in fernen Welten nach sagenhaften Schätzen zu suchen?

JA?

Dann sind Sie unser Mann oder unsere Frau.

Wir suchen ständig Tips und Tricks, Pokes, Landkarten und Lösungswege zu Computerspielen.

Also, wenn Sie Lust haben, an der

JOYSTICK Helpline

mitzuarbeiten, dann schicken Sie uns doch einfach Ihre Tips & Tricks.

DMV-Verlag
JOYSTICK Helpline
Postfach 250
3440 Eschwege

Die Inserenten

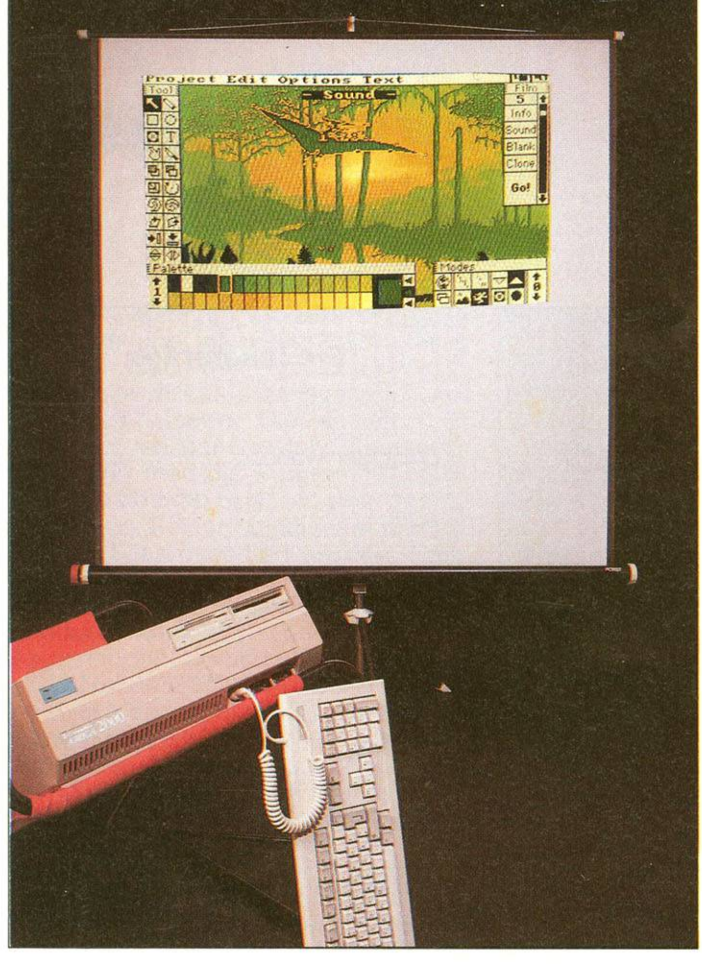
Termine:

Anzeigenschluß für die Ausgabe 8/89 ist der

30.05.1989

Der Erscheinungstermin ist der

12.07.1989



Mit Fantavision finden Sie einen spielerischen Einstieg in die Welt der Animation. Zum Glück sind die Funktionen relativ einfach zu erfassen, so daß kein endloses Handbuchstudium erforderlich ist

Fantavision – Als die Bilder laufen lernten

Hersteller: Broderbund
System: Amiga (mind.512 KByte)
Testversion: Amiga
Preis: 99 DM

★

Und es bewegt sich doch

Es gibt haufenweise Grafikprogramme für den Amiga, die es erlauben, selbst digitalisierte Grafiken weiterzubearbeiten. Leider bieten diese Grafikprogramme eines nicht, nämlich die Fähigkeit, Bilder zu einem Film zusammenzufassen. Es wäre doch schön, wenn man eine erstellte Bildfolge als Vorspann zu seinem Programm wie einen Film ablaufen lassen könnte. Nun, zumindest gibt es dafür jetzt FANTAVISION, das neue Grafikprogramm von Broderbund für den Amiga. Unter dem Label 'Creative Workshop-Series' bekommt der Amiga-Besitzer eine 3,5"-Diskette mit dem Programmpaket und ein deutsches Handbuch auf seinen Computertisch gelegt.

Nach dem Einlegen der Diskette ins Laufwerk, dem anschließenden Booten und Anklicken des Disk-Icons erscheint der Inhalt der FANTAVISION-Diskette. Außer den bekannten Schubladen mit den System- und Programm-Unterverzeichnissen sieht man zwei Hauptprogramme auf dem Bildschirm. Zum einen das FANTAVISION-Hauptprogramm, zum anderen den FantaPlayer. Um die Stärken des Programms kennenzulernen, sollte man zuerst dieses Programm starten.

Von Uhren, Autos und Dinosauriern

Broderbund hat zum Vorzeigen ein paar interessante und auch lustige Sequenzen mit auf die Diskette gebracht. 'Anthropology' zeigt die Entwicklung des Menschen zwischen Ur- und Neuzeit anhand eines Männerkopfes. 'Bird' bringt eine morgendliche Sonnenaufgangsstimmung mit fliegendem Vogel auf den Monitor, 'Carcrash' liefert den besten Beweis dafür, daß auch ein Auto nach einem Unfall aus mehreren Teilen bestehen kann. Ausschnitte aus dem besten Movie, 'Dinosaurs', können Sie in unserer Bilderreihe bewundern. Die ebenfalls auf Diskette befindlichen Sounds können sich übrigens auch hören lassen.

Hat man sich durch die Beispielfilme geschaut, überkommt einen gleich das Fingerkribbeln, sich selbst in den Regisseurstuhl zu setzen und Kameramann Amiga die Anweisungen zu geben. Doch wie so oft im Leben kommt vor dem Preis erst der Fleiß.

Regie an Amiga: Take one

Die Steuerung geschieht bis auf wenige Ausnahmen über die Maus, der Rest über die Tastatur. Das Prinzip von FANTAVISION ist eigentlich recht einfach, wenn es auch einiges an programmtechnischer Perfektion braucht, diese Einfachheit so umzusetzen, daß das Programm die meiste Arbeit am entstehenden Film übernimmt. Dieses nämlich macht

FANTAVISION. Der Benutzer braucht eigentlich nur die Figuren an ihre Ausgangs- und Endpositionen zu bringen, alle übrigen Bewegungspositionen werden automatisch vom Programm ermittelt und für die Filmsequenz ausgegeben. FANTAVISION arbeitet dabei mit mehreren Screenformaten und einer unterschiedlichen Anzahl von Farben: 1. 320 * 200 2 Farben – 2. 320 * 400 4 Farben – 3. 640 * 200 8 Farben – 4. 640 * 400 16 Farben – 5. 352 * 240 32 Farben – 6. 352 * 480 Hold and Modify – 7. 672 * 222 – 8. 672 * 444 Der vorhandene Speicherplatz wird allerdings zur Bremse, Besitzer eines A2000 oder A500 mit Erweiterung sind (wieder einmal) im Vorteil. Durch die unterschiedlichen Formate ist der Benutzer in der Lage, auch Filmsequenzen für das NTSC-Screenformat herzustellen. Wie soll man jedoch beginnen? Am besten mit einfachen geometrischen Figuren, an ihnen lassen sich die im Programm enthaltenen Funktionen optimal demonstrieren. Da wäre zuerst einmal die Zeichenfunktion. Hat man Sie mit der Maus angeklickt und geht auf das 'Zeichenbrett' zurück, so kann man dort durch weiteres Klicken gerade Strecken, Kreise oder Quadrate ziehen, die nach dem "In-sich-schließen" eine Figur in der Farbe ergeben, die in der Palette angewählt wurde. Sollte einem diese Farbe nicht gefallen, so kann man diese ebenfalls durch Anklicken ändern; der gezeichnete Körper wird automatisch damit ausgefüllt. Hat man zum Beispiel ein auf einer Kante stehendes Viereck fertiggestellt, kommt nun Schritt Nummer zwei. Durch Anwählen von 'CLONE' wird ein genaues Ebenbild des vorhandenen Bildschirms dargestellt. Für den Anwender ist dies nicht sofort augenscheinlich, da sich auf dem Monitor nichts ändert. Sieht man sich jedoch auf die Zahl unter dem Titel 'Film', stellt man fest, daß sie um eins addiert wurde. Das heißt, es wird jetzt mit Bild Nummer zwei gearbeitet. Wenn man nun mit dem Mauszeiger auf die Fläche der Figur geht und die linke Taste nach Erreichen dieser gedrückt hält, kann ein Abbild der Figur an eine andere Stelle des Screens gebracht werden. Damit nicht genug! Man kann dieses Abbild drehen, verkleinern, spiegeln, vergrößern, kippen, zur Seite fallen lassen und noch vieles mehr. So weit, so gut, aber bis jetzt ist da immer noch kein Film zu sehen, werden Sie sagen. Sicher, bis jetzt noch nicht, aber ab jetzt. Wenn Sie nun auf die Funktion GO! gehen, berechnet das Programm alle Zwischenstationen zwischen der Figur 1 und der Figur 2, danach wird der Film auf dem Bildschirm angezeigt. Die Bewegungen gehen dabei fließend ineinander über, lassen sich jedoch auch in der Geschwindigkeit und der Bildabfolge verändern. Nachdem man sich mit derart einfachen Figuren ein bißchen eingearbeitet hat, sollte man auf eine größere Exkursion durch das Programm gehen, und sich alle vorhandenen Funktionen genauestens ansehen, von denen FANTAVISION noch eine Menge bereithält. So findet man eine ganze Menge fertiger Farb- und Musterpaletten, aus denen man seine Bilder gestalten kann. Auch Texteingaben innerhalb des Programmes sind möglich.

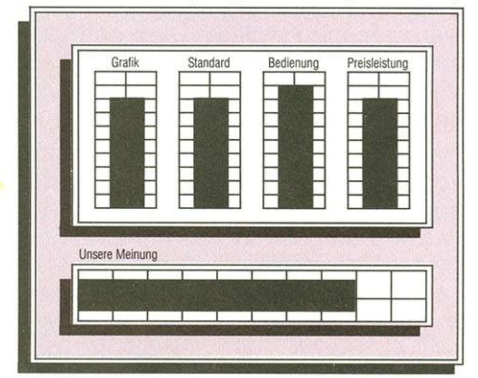
Stummfilm soll nicht sein

Für die Untermalung von fertig erstellten Filmen befindet sich innerhalb des Programmes ein Soundeditor, mit dem vorgefertigte Sounds verändert oder vermischt werden können. Einige Sounds lassen sich schon in den Demofilmen anhören, so gibt es Glockenklänge, Alarm und ähnliches, was sich variieren läßt. Die Sounds können an bestimmte Stellen des Filmes gesetzt werden, so daß zum Beispiel ein Ball, wenn er an die Randbegrenzung stößt, ein dumpfes Aufprallen erzeugt. Wie geschickt sich ein Sound im Programm einsetzen läßt, zeigt vor allem die Dinosaurier-Demo. Die Geräuschkulisse läßt den auf dem Monitor entstehenden Urzeit-Urwald viel lebendiger erscheinen, als er ohne dazugehörigen Sound wäre (die Schreie der Saurier klingen richtig "urzeitlich-schaurig-schön").

Fazit

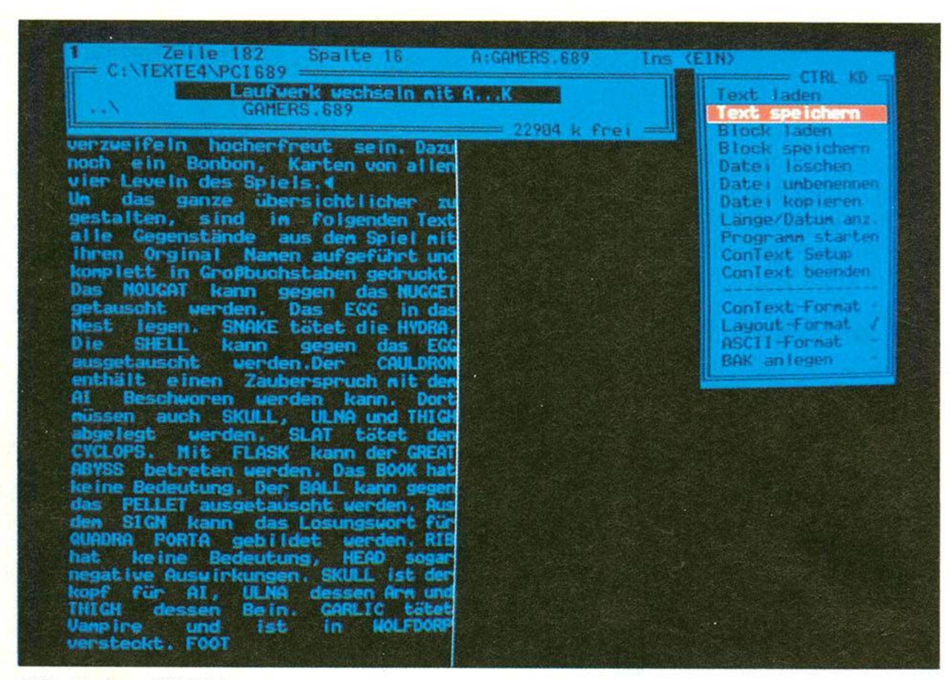
FANTAVISION hat uns überzeugt. Das Erstellen von Filmen auf dem Amiga gehört mit FANTAVISION ab sofort zu den einfachen Aufgaben. Dank auch dem deutschen Handbuch; durch dieses findet man sich schnell im Programm zurecht. Dadurch, daß FANTAVISION die Möglichkeit bietet, hergestellte Filme auf Demodisketten abzulegen und auch dort abspielen zu können, wird das Programm auch für Leute interessant, die den Amiga zu Präsentationszwecken benötigen.

(Jürgen Borngießer/hs)



CONTEXT PRO

Hersteller: DMV, Eschwege **Hardware: PC/XT/AT, DOS 2.0/ höher, 256 kByte, beliebige Grafikkarte, Floppy und/oder Festplatte** **Preis: 199 DM**



Bildschirmfoto: MS-DOS

CONTEXT PRO – Ein Veteran im neuen Gewand

Die Textverarbeitung CONTEXT ist ein aus dem heimischen Softwaremarkt nicht mehr wegzudenkendes Produkt. Die neueste Version 2.0 wartet mit zusätzlichen Features auf und bietet noch mehr Leistung zu einem recht günstigen Preis.

Die Geschichte von CONTEXT ist ein Unikum besonderer Art. Ursprünglich als Listingprogramm für Homecomputer der CPC-Serie an die Öffentlichkeit getreten und dort mit allen Ehren empfangen, fand es auch bald seinen Eingang in die 'gehobene' Welt der kompatiblen PC. Dank der Betreuung durch ein und denselben Autor blieb bei der Konvertierung die Grundphilosophie der Kombination aus einfacher Handhabung bei einer größtmöglichen Leistungsfähigkeit mit ökonomischem Umgang mit den Ressourcen der Technik und den Finanzen des Anwenders erhalten. Als primäre Zielgruppe stand dabei immer der Anwender im Vordergrund, der ein Höchstmaß an Leistung zu einem akzeptablen Preis erwerben wollte und nicht bereit war, für seine täglichen Schreibarbeiten etliche hundert Mark für die Anschaffung und dieselbe Anzahl an Kilobytes für die Unterbringung der Software anlegen wollte. (Dies natürlich zwangsweise mit einigen Einschränkungen in den gebotenen Möglichkeiten, aber davon später mehr...)

Nach dem Erfolg der ersten Version von CONTEXT und angesichts der auf dem Softwaremarkt üblichen Update-Freudigkeit war es nur eine Frage der Zeit, bis eine neue Version dieser Textverarbeitung vorlag. Die notwendigen Vorabversionen liefen teilweise durch die Floppies des Testers, der in diesem Sinne zwar nicht ganz ausgewogen, dafür aber bezüglich des Leistungsumfangs einigermaßen kompetent ist. Diese Vorversionen, von der mit einigen Feinheiten versehenen Herbst-Version bis hin zur fast perfekten Anfang-Version, ließen eine kontinuierliche Leistungssteigerung erkennen, die auch anspruchsvollen Anwendern Zufriedenheit beschert. Doch nun zu den Fakten.

Altbewährtes...

Treu geblieben ist CONTEXT der Textdarstellung im Grafikmodus, die die sofortige Darstellung von Schriftattributen wie kursiv oder fett schon bei der Eingabe auf dem Bildschirm erlaubt. Darüber hinaus kann durch den Grafikmodus auch die Zahl der angezeigten Zeilen variiert werden, wahlweise zugunsten einer besseren Lesbarkeit, beispielsweise auf einer CGA-Karte oder zu einer annähernden Ganzseitendarstellung (auf einer VGA-Karte bis zu 60 Zeilen bei Anzeige aller Attribute). Dieses bislang einmalige Feature einer Low-cost-Textverarbeitung erlaubt bequemes und kontrolliertes Arbeiten, kann allerdings auch zu Problemen mit residenten Programmen bringen. Die meisten dieser Tools gehen von einer Aktivierung im Textmodus aus und sind somit nicht einsetzbar, beispielsweise die Norton Guides oder Utilities aus der Public Domain. SideKick-Fetischisten kommen nur bei der Verwendung von SideKick Plus auf ihre Kosten, ältere Versionen hinterlassen meist irreparables Chaos auf dem Schirm.

Die speicherorientierte Verwaltung der Texte (bis zu fünf gleichzeitig) ist ebenfalls erhalten geblieben, die Größe der zu bearbeitenden Texte hängt also vom Speicherausbau des Rechners ab. Bei Vollausbau mit 640 kByte stehen immer noch knapp 400 kByte für Texte zur Verfügung, normalerweise also mehr als genug. Dafür bietet dieses Verfahren die größtmögliche Geschwindigkeit beim Blättern in längeren Texten.

Eine leistungsfähige Silbentrennung, definierbare Tastaturmakros, Aufruf externer Programme und die Fähigkeit zum zweispaltigen Satz waren schon in der ersten Version vorhanden und wurden natürlich übernommen. Neben allen für eine Textverarbeitung notwendigen Gestaltungs- und Editierfunktionen und Blockbefehlen wartet CONTEXT auch mit liebevollen Details auf, wie der Möglichkeit zur einfachen Korrektur von Verdrehern oder falscher Groß-/Kleinschreibung. Darüber hinaus kann das Programm auch reine ASCII-Texte erstellen, was das System auch zur Erstellung von Programmtexten interessant macht, zumal sich auch externe Programme wie Compiler oder Linker über Makros bequem einbinden lassen.

Doch all dies war auch schon in der ersten Version verfügbar, CONTEXT PRO bietet noch wesentlich mehr...

...und Innovation

Die weitgehendst WordStar-kompatible Bedienung der ersten Version wurde durch ein zusätzliches Menüsystem mit Pulldown-Menüs ergänzt, welches dem Anwender das Lernen von Kontrollsequenzen zum größten Teil abnimmt und auch dem Anfänger zu schnellen Erfolgen verhilft. Erweitert wurden auch noch viele andere

Funktionen: Rechnen im Text erlaubt nun auch logische und trigonometrische Operationen, auch Rechnungen im Hexadezimalsystem und formatierte Ausgabe der Ergebnisse sind möglich. Darüber hinaus können markierte Spaltenblöcke summiert oder deren Mittelwert berechnet werden. Optionen, die bei Erstellung von Rechnungen und ähnlichem sehr hilfreich sind und teilweise auch eine einfache Tabellenkalkulation ersetzen können.

Die Änderungen am Editor ermöglichen die Bearbeitung von Spaltenblöcken, bislang waren Blockoperationen nur zeilenorientiert möglich. Weiterhin wurde eine Undo-Funktion integriert und die Editiermöglichkeiten von Befehlseingaben erweitert. Die in bester WordStar-Tradition fehlerhaft interpretierte DEL-Taste wurde nun endlich sinnvoll belegt; mittels eines speziellen Programms ist die Bedienung mit jeder Maus möglich.

Über neun Textvariablen können bequem Serienbriefe erstellt werden. Etwas nachteilig bei der Realisation ist, daß die Datendatei erst noch in einen Textbereich geladen werden muß und nicht direkt übernommen wird. Eine Dateiverwaltung ist zwar nicht im Lieferumfang enthalten, kleinere Datenbestände können zur Not auch mit CONTEXT selbst erfaßt werden, für umfangreichere Bestände kann jede Dateiverwaltung herangezogen werden, die das DELIMITED-Format von dBase unterstützt (unter dBase zu erreichen zum Beispiel mit COPY ADRESSEN TO ADRESSEN.TXT DELIMITED).

Nach der bereits bekannten ASCII-Tabelle wurden auch noch weitere Hilfsprogramme integriert. Neben einem einfachen Kalender ist vor allem der praktische Grafikeditor hervorzuheben. Er erlaubt die einfache Gestaltung von Block- und Liniengrafiken mit den Sonderzeichen des IBM, außer Umrahmungen für Texte können durchaus auch Balken- und Säulendiagramme erstellt werden, die unter Verwendung optischer Tricks durchaus professionell wirken (siehe hierzu Handbuch Seite 140).

Gesamteindruck positiv

Auch in Sachen Druckertreiber wird der Anwender nicht mehr im Regen stehen gelassen. Mitgeliefert werden standardisierte Druckertreiber für Acht- und Vierundzwanzig-Nadler und Laserdrucker, speziell für NEC P6-Kompatible werden auch Treiber für optisch sehr angenehm wirkende Proportionalschrift mitgeliefert. Letzte Feinheiten der Anpassung an verschiedene Drucker können mit einem vorbildlichen Hilfsprogramm getätigt werden, wodurch zum Beispiel auch die erweiterten Zeichensätze von NEC P6 Plus oder NEC 2200 angesteuert werden können, sei es über die frei definierbaren Steuersequenzen oder die beiden globalen 'Optionen'.

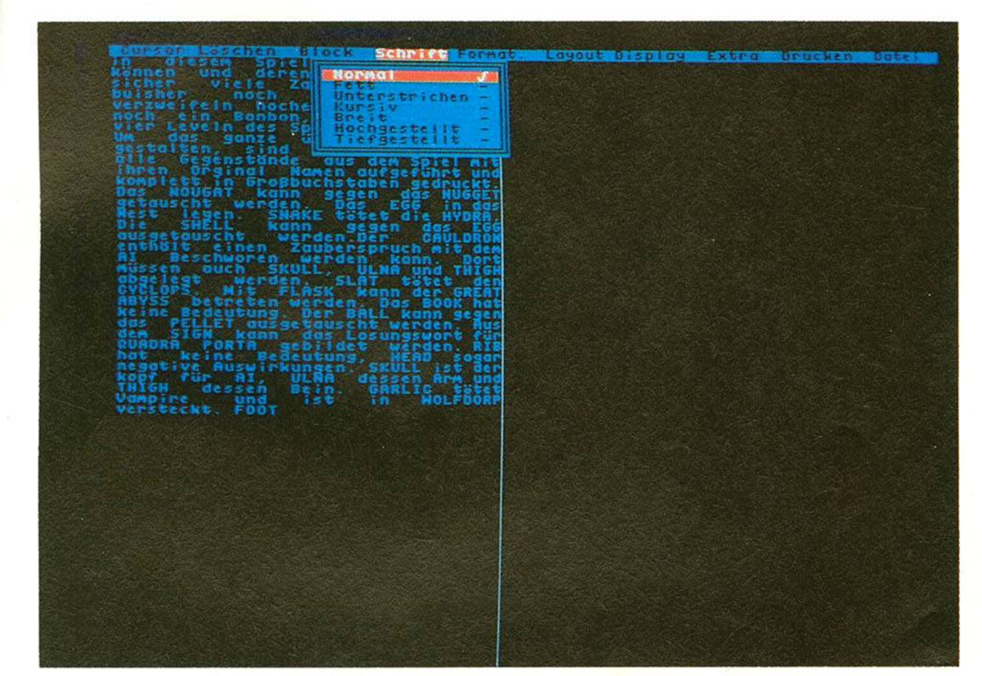
Neben CGA, EGA und Hercules wird nun auch die VGA-Karte unterstützt. Sie erlaubt mit 60 Zeilen auf einer Bildschirmseite ein Maximum an Information, desgleichen auch die Hercules-Version, die es auf 90 Zeichen pro Zeile bringt. Aber auch die CGA-Karte läßt sich vorteilhaft einsetzen, indem durch größeren Zeilenabstand ein angenehmeres Bild entsteht. Bei der Installation braucht sich der Anwender sehr wenig um Details zu bemühen, da diese durch ein Programm fast automatisch vor sich geht, inklusive der Wahl der richtigen Grafikkarte.

Das verständliche Handbuch (über 200 Seiten) ermöglicht Anfängern und Fortgeschrittenen einen schnellen Einstieg in die Bedienung von CONTEXT PRO. Eingestreute Hardcopies mit Fallbeispielen dokumentieren die Leistungsfähigkeit des Programms und regen zu eigenen Experimenten an. Trotz der Leistungen ist CONTEXT PRO dennoch handlich geblieben, so daß notfalls auch nur mit Disketten gearbeitet werden kann. Festplatte und eine leistungsfähige Grafikkarte erhöhen den Arbeitskomfort nochmals; außer einer Grafikkarte und recht viel Arbeitsspeicher ist für die Arbeit mit CONTEXT PRO keine große Hardware-Collection nötig.

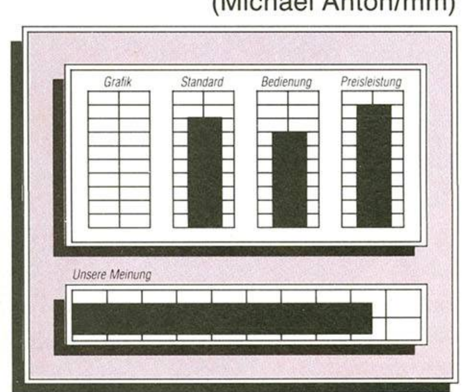
Fazit

CONTEXT PRO bietet ein Maximum an Komfort und Leistungsfähigkeit zu einem akzeptablen Preis. Kleinere Einschränkungen in der Verwendung von speicherresidenten Programmen sind durch Betrieb im Grafikmodus nicht zu vermeiden, fallen aber nur selten ins Gewicht. Das Programm eignet sich sowohl für alle kleinen bis mittelgroßen Korrespondenzen, als auch für den Einsatz als Editor für Quelltexte und ASCII-Dateien.

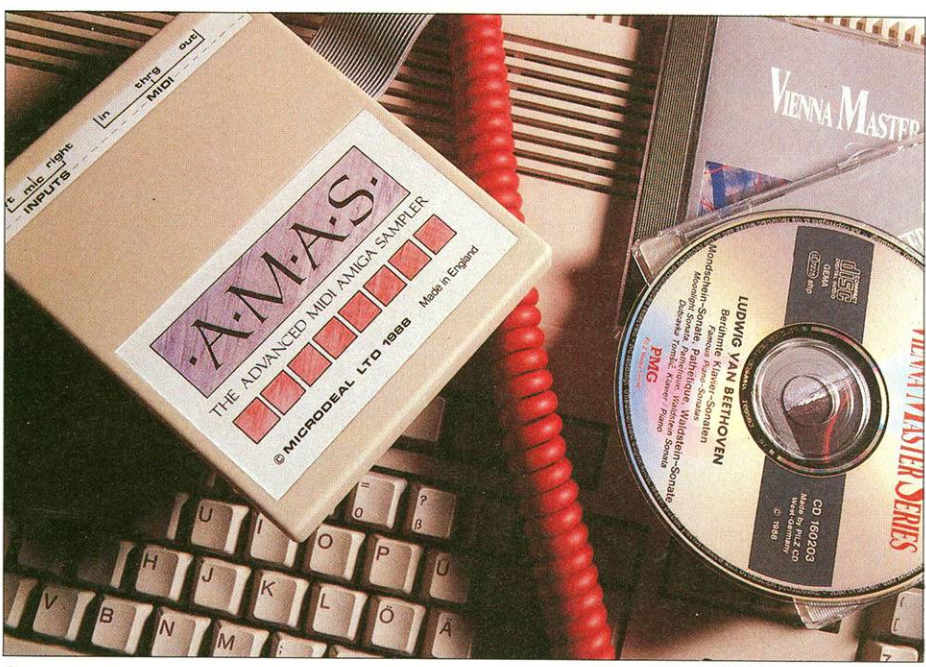
(Michael Anton/mm)



Bildschirmfoto: MS-DOS



Im nächsten Heft



Sampeln leicht gemacht – mit A.M.A.S.! Sampeln und Midi auf dem Amiga

Schwerpunkt

Erfahren Sie alles Wissenswerte über Text- und Grafikadventures. JOYSTICK hat für Sie recherchiert.

Filmumsetzungen

Immer mehr bekannte Filme werden in letzter Zeit auch für Computer umgesetzt. JOYSTICK hat die interessantesten Umsetzungen für Sie zusammengestellt.

Konsolen

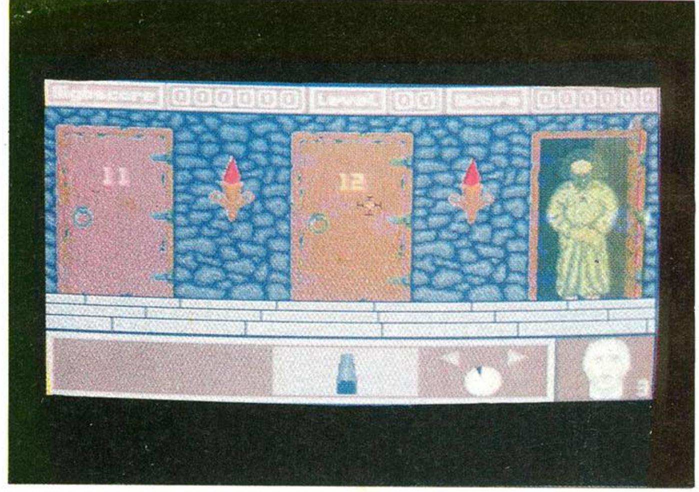
Ein neues Adventure für das N.E.S. Lesen Sie in der nächsten Ausgabe von JOYSTICK den Testbericht von Simon's Quest.

Helpline

Wieder jede Menge Tips & Tricks zu den beliebtesten Programmen.



Goldrunner 2 – Die lang erwartete Fortsetzung von Goldrunner für den Amiga. Mehr in der nächsten Ausgabe von JOYSTICK



Hotel Detective – Hinter welchen Türen lauert der Tod?

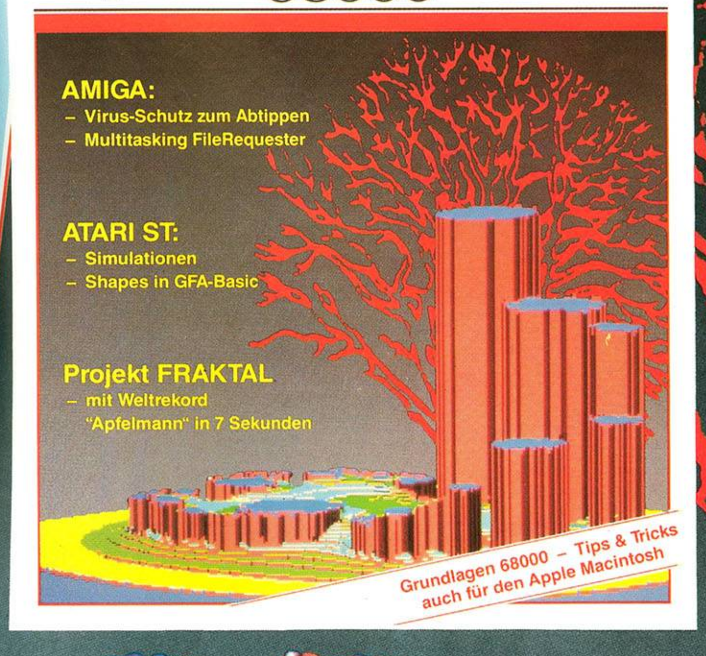
Die nächste Ausgabe von



liegt ab dem 14. Juni bei Ihrem Zeitschriftenhändler.

TOOLBOX

Beherrschen Sie Ihre Maschine!



Das starke Interesse der 68000er Programmierer machte diese Sonderpublikation notwendig. Wer seine Maschine oder Anwendungen programmieren will, findet hier neue Tips, Anregungen, aktuelle Software-Reviews und vor allem Programme erster Güte!

Aus dem Inhalt:
CLIST – Ein Desktop-Accessory für Programmlistings
Fensterverwaltung – Windows mit ST Pascal +
Duellieren – oder GEM leichtgemacht
Game of Life – Die bekannte Simulation mit GEM-Qualitäten
Simulation Planetenflug – Masse, Geschwindigkeit und Schwerkraft
Animation auf dem Atari ST – Flackerfreie Shapes in GFA-Basic
Projekt Fraktal – Schnelles Programm in Megamax Modula-2 und
Portierung aûf M2Amiga und Amiga-WELTREKORD: Apfelmännchen in 7 Sekunden
ACU-mausgesteuerter Compiler – C–Compileroberfläche
Universeller Multitasking-FileRequester in M2Amiga
Undercover Viruskiller mit eigenem Task
DoRequest – Trickreicher AutoRequester
AmigaDOS – Fenster mit Zwittereigenschaften
M2Amiga-Inline-Code per Programm

Wem das Abtippen der Listings zu fehlerträchtig ist, der bestellt die DATABOX zum Heft.
DATABOX Atari ST
Best.-Nr. 3503 29,– DM*
DATABOX Amiga
Best.-Nr. 3502 29,– DM*
TOOLBOX
Edition 68000
Best.-Nr. 3501 18,- DM*
* (unverbindliche Preisempfehlung)

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Produkte berechnen wir für das Inland DM 3,– bzw. für das Ausland DM 5,– Porto und Verpackung.

–Bitte benutzen Sie die Bestellkarte–

Bücher
Software
Zeitschriften

Postfach 250
3440 Eschwege




Für jeden Computerfreund etwas dabei
DMV-Zeitschriften
JOYSTICK
Spiele ohne JOYSTICK sind wie Pacman ohne Geister! Das Unterhaltungsmagazin.
DOS International
Lesen Sie "DOS" – liegen Sie richtig. Für Anwender und Programmierer aller PCs.
PC pur
Einstiege und Grundlagen müssen verständlich sein. PC-Neulinge wissen das zu schätzen.
WINDOW
Anspruchsvolle Software setzt professionelles Arbeiten voraus. Das Magazin, das neue Maßstäbe setzt.
PC Amstrad International
Die Nummer Eins, wenn es um CPCs, PCW Joyce und PC 1512/1640 geht.
TOOLBOX
Die Fachzeitschrift für Programmierer. Alternative für alle modernen Sprachen der modernen Computersysteme.
DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege